

**PROCEDURE A SUPPORTO DELLA VERIFICA DELLA CORRETTA COMUNICAZIONE TRA IL
SISTEMA DEL CONCESSIONARIO E IL SISTEMA CENTRALIZZATO**

VERSIONE 1.0 DEL 05-11-2025

INDICE

1. INDICE DELLE REVISIONI	11
2. PREMESSA	12
3. FLUSSO DELLA VERIFICA	13
4. VERIFICA DEL COLLOQUIO CON IL SISTEMA CENTRALE PER LE SCOMMESSE A QUOTA FISSA ATTRAVERSO IL PROTOCOLLO PSQF	14
4.1 PUNTI DI VERIFICA	14
4.2 PREDISPOSIZIONE DELL'AMBIENTE DI VERIFICA - PALINSESTO	15
4.3 PUNTO 1 - CREAZIONE AVVENIMENTI	16
4.4 PUNTO 2 – VENDITA/PAGAMENTO BIGLIETTI SEMPLICI	17
4.5 PUNTO 3 – VENDITA/PAGAMENTO BIGLIETTI SISTEMISTICI	18
4.6 PUNTO 4 – INSERIMENTO REFERTI UFFICIALI	18
4.7 PUNTO 5 – AGGIORNAMENTO DATA AVVENIMENTO	20
4.8 PUNTO 6 – RIMBORSO SCOMMESSA	20
4.9 PUNTO 7 – RIMBORSO ORARIO SCOMMESSA	21
4.10 PUNTO 8 – GESTIONE DELLA LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO	22
4.11 PUNTO 9 – MANCATA PARTECIPAZIONE DELL'ESITO	23
4.12 PUNTO 10 – SCOMMESSA MULTI-ESITO VINCENTE	25
4.13 PUNTO 11 – SCOMMESSA CHE PREVEDE ESITO NON CONTEMPLATO COME VINCENTE	26
4.14 PUNTO 12 – SCOMMESSA COMPOSTA	27
4.15 PUNTO 13 – SCOMMESSE RIMBORSABILI BIGLIETTO SEMPLICE	28
4.16 PUNTO 14 – SCOMMESSE RIMBORSABILI BIGLIETTO SISTEMISTICO	29

4.17	PUNTO 15 – MAGGIORAZIONE VINCITA BIGLIETTO SEMPLICE	30
4.18	PUNTO 16 – MAGGIORAZIONE VINCITA BIGLIETTO SISTEMISTICO	30
4.19	PUNTO 17 – STORNO	31
4.20	PUNTO 18 – RETTIFICA	32
4.21	PUNTO 19 – CASHOUT TOTALE	33
4.22	PUNTO 20 – CASHOUT PARZIALE	33
4.23	PUNTO 21 – SCOMMESSE IN ATTESA DI REFERTO	34
4.24	PUNTO 22 – RENDICONTO CONTABILE DEL CONCESSIONARIO	35
4.25	PUNTO 23 – INFORMAZIONI BIGLIETTO	36
4.26	PUNTO 24 – ACQUISIZIONE AVVENIMENTO	36
4.27	PUNTO 25 – SERVIZIO ANAGRAFICA E CALENDARIO AVVENIMENTI	37
4.28	PUNTO 26 - MESSAGGIO KEEP ALIVE	38
4.29	PUNTO 27 - MESSAGGIO VERIFICA INTEGRITÀ COMPONENTI SOFTWARE	39
5.	VERIFICA DEL COLLOQUIO CON IL SISTEMA CENTRALE PER LE SCOMMESSE IPPICHE ATTRAVERSO IL PROTOCOLLO PSIP	40
5.1	VERIFICA DEL PROGRAMMA UFFICIALE DELLE CORSE	40
5.1.1	Punti di verifica.	40
5.1.2	Predisposizione dell'ambiente di verifica - Palinsesto	41
5.1.3	Punto 1 – Informazioni palinsesti	45
5.1.4	Punto 2 – Informazioni sulle notifiche di variazione palinsesto	45
5.1.5	Punto 3 – Vendita/Pagamento biglietti con scommesse al totalizzatore	46
5.1.6	Punto 4 – Vendita/Pagamento biglietti con scommesse a quota fissa	46
5.1.7	Punto 5 – Sorno biglietto telematico riscosso scommesse a quota fissa	47
5.1.8	Punto 6 – Rettifica biglietto telematico riscosso scommesse a quota fissa	47

5.1.9	Punto 7 – Vendita/Pagamento biglietti con scommessa multipla a riferimento	48
5.1.10	Punto 8 – Storno biglietto telematico riscosso scommessa multipla a riferimento	48
5.1.11	Punto 9 - Rettifica biglietto telematico riscosso scommessa multipla a riferimento	49
5.1.12	Punto 10 – Informazioni sull’andamento del gioco al totalizzatore	50
5.1.13	Punto 11 – Informazioni biglietto	50
5.1.14	Punto 12 – Ritiro dell’esito	51
5.1.15	Punto 13 – Rimborso orario	51
5.1.16	Punto 14 – Rendiconto contabile del concessionario	53
5.1.17	Punto 15 - Messaggio Keep alive	54
5.1.18	Punto 16 - Messaggio Verifica integrità componenti software	54
5.2	VERIFICA DEL PROGRAMMA COMPLEMENTARE	55
5.2.1	Punti di verifica.	55
5.2.2	Punto 1 – Creazione avvenimenti	56
5.2.3	Punto 2 – Dichiarazione scommesse con lista esiti corsa	56
5.2.4	Punto 3 – Vendita/Pagamento biglietti	57
5.2.5	Punto 4 – Vendita/Pagamento biglietti sistemistici	57
5.2.6	Punto 5 – Ricalcolo quota biglietto tramite tabella di conversione quote	58
5.2.7	Punto 6 – Annulla corsa	59
5.2.8	Punto 7 – Inserimento referti ufficiali	59
5.2.9	Punto 8 – Aggiornamento data avvenimento	60
5.2.10	Punto 9 – Rimborso tipologia di scommessa	61
5.2.11	Punto 10 – Rimborso orario su una tipologia di scommessa	61
5.2.12	Punto 11 – Gestione della lista anagrafica avvenimento	63
5.2.13	Punto 12 – Ritiro dell’esito	63
5.2.14	Punto 13 – Maggiorazione vincita biglietto	65
5.2.15	Punto 14 – Maggiorazione vincita biglietto sistemistico	65
5.2.16	Punto 15 – Storno biglietto telematico riscosso scommesse a quota fissa	66

5.2.17	Punto 16 – Rettifica biglietto telematico riscosso scommesse a quota fissa	66
5.2.18	Punto 17 – Informazioni biglietto	67
5.2.19	Punto 18 – Scommesse in attesa di referto	68
5.2.20	Punto 19 – Richiesta informazioni palinsesto complementare	68
6.	VERIFICA DEL COLLOQUIO CON IL SISTEMA CENTRALE PER LE SCOMMESSE A INTERAZIONE DIRETTA ATTRAVERSO IL PROTOCOLLO PSID	70
6.1	PUNTI DI VERIFICA	70
6.2	PREDISPOSIZIONE DELL'AMBIENTE DI VERIFICA - PALINSESTO	70
6.3	PUNTO 1 – GESTIONE MERCATO	70
6.4	PUNTO 2 – GESTIONE STORNO LIQUIDAZIONE CONTO	71
6.5	PUNTO 3 – RENDICONTO GIORNALIERO	72
6.6	PUNTO 4 - MESSAGGIO KEEP ALIVE	72
6.7	PUNTO 5 - MESSAGGIO VERIFICA INTEGRITÀ COMPONENTI SOFTWARE	73
7.	VERIFICA DEL COLLOQUIO CON IL SISTEMA CENTRALE PER LA GESTIONE DELLE SCOMMESSE CONCORSI PRONOSTICI ATTRAVERSO IL PROTOCOLLO PSCP	74
7.1	PUNTI DI VERIFICA	74
7.2	PREDISPOSIZIONE DELL'AMBIENTE DI VERIFICA - PALINSESTO	75
7.3	PUNTO 1 – VENDITA/PAGAMENTO BIGLIETTI	78
7.4	PUNTO 2 – VENDITA/PAGAMENTO BIGLIETTI A CARATURA SPECIALE	78
7.5	PUNTO 3 – INFORMAZIONI SULLE NOTIFICHE DI VARIAZIONE PALINSESTO	79
7.6	PUNTO 4 – INFORMAZIONI PALINSESTO	80
7.7	PUNTO 5 – VERIFICA BIGLIETTO	81
7.8	PUNTO 6 – INTERROGAZIONE ULTIMO BIGLIETTO	81
7.9	PUNTO 7 – INFORMAZIONE BIGLIETTO	82

7.10	PUNTO 8 – RENDICONTO CONTABILE DEL CONCESSIONARIO	82
7.11	PUNTO 9 - MESSAGGIO KEEP ALIVE	83
7.12	PUNTO 10 - MESSAGGIO VERIFICA INTEGRITÀ COMPONENTI SOFTWARE	84
8.	VERIFICA DEL COLLOQUIO CON IL SISTEMA CENTRALE PER LA GESTIONE DELLE SCOMMESSE IN RICEVITORIA ATTRAVERSO IL PROTOCOLLO PSR	85
8.1	PUNTI DI VERIFICA	85
8.2	PREDISPOSIZIONE DELL'AMBIENTE DI VERIFICA - PALINSESTO	85
8.3	PUNTO 1 – VENDITA/PAGAMENTO BIGLIETTI SU CONCORSI IPPICA NAZIONALE	87
8.4	PUNTO 2 – INFORMAZIONI SULLE NOTIFICHE DI VARIAZIONE PALINSESTO SU CONCORSO IPPICA NAZIONALE	88
8.5	PUNTO 3 – INFORMAZIONI PALINSESTO SU CONCORSO IPPICA NAZIONALE	88
8.6	PUNTO 4 – VERIFICA BIGLIETTO SU CONCORSO IPPICA NAZIONALE	89
8.7	PUNTO 5 – INTERROGAZIONE ULTIMO BIGLIETTO SU CONCORSO IPPICA NAZIONALE	90
8.8	PUNTO 6 – RENDICONTO CONTABILE DEL CONCESSIONARIO	91
8.9	PUNTO 7 - MESSAGGIO KEEP ALIVE	92
8.10	PUNTO 8 - MESSAGGIO VERIFICA INTEGRITÀ COMPONENTI SOFTWARE	92
9.	VERIFICA DEL COLLOQUIO CON IL SISTEMA CENTRALE PER LE SCOMMESSE SU EVENTI SIMULATI ATTRAVERSO IL PROTOCOLLO PSV	93
9.1	PUNTI DI VERIFICA	93
9.2	PREDISPOSIZIONE DELL'AMBIENTE DI VERIFICA	94
9.3	PUNTO 1 - MESSAGGIO PALINSESTO	95
9.4	PUNTO 2 - MESSAGGIO APERTURA EVENTO VIRTUALE	95
9.5	PUNTO 3 - MESSAGGIO APERTURA MULTI-EVENTO	95

9.6	PUNTO 4 - MESSAGGIO APERTURA TORNEO	96
9.7	PUNTO 5 - MESSAGGIO INSERIMENTO EVENTI E SCOMMESSE IN UN TORNEO	96
9.8	PUNTO 6 - MESSAGGIO VENDITA	97
9.9	PUNTO 7 - MESSAGGIO VENDITA SU MULTI-EVENTO	97
9.10	PUNTO 8 - MESSAGGIO VENDITA SU TORNEO	97
9.11	PUNTO 9 - MESSAGGIO VENDITA CON MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA	98
9.12	PUNTO 10 - MESSAGGIO VENDITA GIOCATA SISTEMISTICA	98
9.13	PUNTO 11 - MESSAGGIO VENDITA GIOCATA SISTEMISTICA CON MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA	99
9.14	PUNTO 12 - MESSAGGIO RICHIESTA ESTRAZIONE	99
9.15	PUNTO 13 - MESSAGGIO ANNULLO EVENTO VIRTUALE	100
9.16	PUNTO 14 - MESSAGGIO RISULTATI UFFICIALI	100
9.17	PUNTO 15 - MESSAGGIO RISULTATI UFFICIALI MULTIEVENTO	100
9.18	PUNTO 16 - MESSAGGIO RISULTATI UFFICIALI TORNEO	101
9.19	PUNTO 17 - MESSAGGIO PAGAMENTO/RIMBORSO	101
9.20	PUNTO 18 - MESSAGGIO PAGAMENTO/RIMBORSO MULTI-EVENTO	102
9.21	PUNTO 19 - MESSAGGIO PAGAMENTO/RIMBORSO TORNEO	102
9.22	PUNTO 20 - MESSAGGIO INFORMAZIONI BIGLIETTO	102
9.23	PUNTO 21 - MESSAGGIO INFORMAZIONI BIGLIETTO GIOCATA SISTEMISTICA	103
9.24	PUNTO 22 - RENDICONTO CONTABILE DEL CONCESSIONARIO	103
9.25	PUNTO 23 - INFORMAZIONI CFS	104
9.26	PUNTO 24 - MESSAGGIO KEEP ALIVE	104
9.27	PUNTO 25 - MESSAGGIO VERIFICA INTEGRITÀ COMPONENTI SOFTWARE	104

10. VERIFICA DEL COLLOQUIO CON IL SISTEMA CENTRALE PER I GIOCHI DI ABILITÀ A DISTANZA E IL BINGO A DISTANZA ATTRAVERSO IL PROTOCOLLO PGDA E PBAD	106
10.1 VERIFICA FUNZIONALE DELL'INTERFACCIA DI COMUNICAZIONE CON IL PGDA – PBAD	107
10.2 VERIFICA FUNZIONALE DEI GIOCHI DI ABILITÀ A DISTANZA ORGANIZZATI IN FORMA DI TORNEO NON CONDIZIONATO (MODALITÀ DI TRASMISSIONE 1)	107
10.2.1 passo 1 – messaggi di servizio	107
10.2.2 Passo 2 – Apertura Sessione	109
10.2.3 Passo 3 – Vendita	109
10.2.4 Passo 4 – Premi e Vincitori	110
10.2.5 Passo 5 – Accrediti e Chiusura Sessione	110
10.2.6 Passo 6 – Messaggi Informativi	111
10.3 VERIFICA FUNZIONALE DEI GIOCHI DI ABILITÀ A DISTANZA ORGANIZZATI IN FORMA DI TORNEO CONDIZIONATO (MODALITÀ DI TRASMISSIONE 2)	112
10.3.1 Passo 1 – Messaggi di Servizio	112
10.3.2 Passo 2 – Apertura Sessione	113
10.3.3 Passo 3 – Vendita	113
10.3.4 Passo 4 – Premi e Vincitori	114
10.3.5 Passo 5 – Accrediti e Chiusura Sessione	114
10.3.6 Passo 6 – Messaggi Informativi	115
10.4 VERIFICA FUNZIONALE DEI GIOCHI DI SORTE A QUOTA FISSA (MODALITÀ DI TRASMISSIONE 3)	115
10.4.1 Passo 1 – Messaggi di Servizio	115
10.4.2 Passo 2 – Apertura Sessione	116
10.4.3 Passo 3 – Vendita e Accrediti	117
10.4.4 Passo 4 – Chiusura sessione	117
10.4.5 Passo 5 – Dettaglio delle mani e quadratura sessione	118
10.4.6 Passo 6 – Messaggi Informativi	118
10.5 VERIFICA FUNZIONALE DEI GIOCHI DI SORTE A QUOTA FISSA DI TIPO ISTANTANEO (MODALITÀ DI TRASMISSIONE 3)	120
10.5.1 Passo 1 – Messaggi di Servizio	120

10.5.2	Passo 2 – Messaggi di Gioco Istantaneo	120
10.6	VERIFICA FUNZIONALE DEI GIOCHI DI CARTE ORGANIZZATI IN FORMA DIVERSA DAL TORNEO (MODALITÀ DI TRASMISSIONE 4)	122
10.6.1	Passo 1 – Messaggi di Servizio	122
10.6.2	Passo 2 – Apertura Sessione	123
10.6.3	Passo 3 – Vendita e Accrediti	123
10.6.4	Passo 4 – Chiusura sessione	124
10.6.5	Passo 5 – Dettaglio delle mani e quadratura sessione	124
10.6.6	Passo 6 – Messaggi Informativi	125
10.7	VERIFICA FUNZIONALE DEL GIOCO DEL BINGO A DISTANZA (MODALITÀ DI TRASMISSIONE 6)	126
10.7.1	Passo 1 – Messaggi di Servizio	126
10.7.2	Passo 2 – Apertura Partita/Sessione	127
10.7.3	Passo 3 – Vendita	127
10.7.4	Passo 4 – Montepremi, Estratti e Vincite	128
10.7.5	Passo 5 – Accrediti e Chiusura Partita/Sessione	128
10.7.6	Passo 6 – Messaggi Informativi	129
11.	VERIFICA DEL COLLOQUIO CON IL SISTEMA CENTRALE PER IL SISTEMA DI ANAGRAFE DEI CONTI DI GIOCO ATTRAVERSO IL PROTOCOLLO PACG	131
11.1	PUNTI DI VERIFICA	131
11.2	ELENCO CONTI DI GIOCO DA UTILIZZARE NELLA VERIFICA	132
11.3	PUNTO 1 – APERTURA CONTO DI GIOCO	136
11.4	PUNTO 2 – SUBREGISTRAZIONE	136
11.5	PUNTO 3 – MOVIMENTAZIONE CONTO DI GIOCO	136
11.6	PUNTO 4 – VERIFICA INTEGRITÀ SOFTWARE	138
11.7	PUNTO 5 –STATO CONTO DI GIOCO	138
11.8	PUNTO 6 – GESTIONE AUTOESCLUSIONE	138

11.9	PUNTO 7 – DISCONNESSIONE	139
11.10	PUNTO 8 – AGGIORNA DATI DOCUMENTO TITOLARE CONTO DI GIOCO	139
11.11	PUNTO 9 – AGGIORNA DATI RESIDENZA TITOLARE CONTO DI GIOCO	140
11.12	PUNTO 10 – AGGIORNA AUTOLIMITAZIONI CONTO DI GIOCO	140
11.13	PUNTO 11 – SUPERAMENTO AUTOLIMITAZIONI CONTO DI GIOCO	141
11.14	PUNTO 12 – AGGIORNA POSTA ELETTRONICA CONTO DI GIOCO	141
11.15	PUNTO 13 – RICHIESTA RIEPILOGHI	142
11.16	PUNTO 14 – INTERROGAZIONI CONTI DI GIOCO	142

1. INDICE DELLE REVISIONI

1.0	05-11-2025
-	Prima versione pubblicata

2. PREMESSA

Il presente documento raccoglie un insieme di procedure automatiche messe a disposizione di Sogei agli organismi di verifica (ODV). Tali procedure automatiche supportano l'ODV nel verificare che il sistema del concessionario implementi correttamente i messaggi dei protocolli di comunicazione come indicato nel documento delle linee guida per gli organismi di verifica al paragrafo "Rete Telematica Di Collegamento per Il Trasporto Delle Informazioni".

Ogni sistema di gioco implementa uno specifico protocollo di comunicazione specificato nel singolo regolamento di gioco e pubblicato nell'apposita sezione sul sito internet dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM). Pertanto, ogni sezione del presente documento è da interpretare come procedura a sé stante per lo specifico protocollo da verificare.

Nei protocolli di gioco il sistema centrale è spesso indicato come totalizzatore nazionale. I due termini sono da considerare come sinonimi.

3. FLUSSO DELLA VERIFICA

L'ODV, tramite il portale dedicato, inserisce la richiesta di avvio verifica protocolli di comunicazioni per le tipologie di gioco incluse nell'istanza di certificazione indicando il periodo nel quale effettuare i test.

Il Concessionario, tramite l'applicazione "Verifica colloqui" disponibile nell'Area riservata del portale PUDM, sarà abilitato ad effettuare la richiesta di inizio test in ambiente di validazione; successivamente dovrà effettuare tutti i passi previsti dal presente manuale per gli specifici protocolli richiesti.

La sessione di verifica deve essere svolta nell'arco massimo di una settimana intesa da lunedì a venerdì; in tale settimana il concessionario interrompe gli eventuali test di integrazione.

Il Concessionario terminati i test può, tramite l'applicazione "Verifica colloqui" in Area riservata, indicare di aver terminato i test e quindi visualizzare l'esito dei passi di verifica eseguiti.

Si specifica che è necessario che tutti i punti che si verificano, inclusi quelli opzionali scelti, siano correttamente eseguiti. In caso di esito negativo di uno o più punti è necessario che il concessionario programmi una nuova sessione di verifica e lo riesegua per intero, dato che eventuali test precedentemente superati sono considerati nulli.

L'ODV, sempre tramite il portale dedicato, ha possibilità di visualizzare lo stato e l'esito delle verifiche effettuate dal Concessionario; solo dopo aver ottenuto l'esito positivo su tutte le verifiche della richiesta in essere potrà considerare superato questo punto di certificazione.

4. VERIFICA DEL COLLOQUIO CON IL SISTEMA CENTRALE PER LE SCOMMESSE A QUOTA FISSA ATTRAVERSO IL PROTOCOLLO PSQF

4.1 PUNTI DI VERIFICA

Di seguito sono riportati i punti di verifica (indipendenti tra di loro) previsti, che il concessionario deve eseguire secondo le modalità descritte nel successivo paragrafo. Alcuni di essi possono essere facoltativi.

Punto di verifica	Descrizione	Carattere
1	Creazione avvenimenti	Obbligatorio
2	Vendita/Pagamento biglietti semplici	Obbligatorio
3	Vendita/Pagamento biglietti sistemistici	Opzionale
4	Inserimento referti ufficiali	Obbligatorio
5	Aggiornamento data avvenimento	Obbligatorio
6	Rimborso scommessa	Obbligatorio
7	Rimborso orario scommessa	Obbligatorio
8	Gestione della lista anagrafica avvenimento	Obbligatorio
9	Mancata partecipazione dell'esito	Obbligatorio
10	Scommessa multi-esito vincente	Obbligatorio
11	Scommessa che prevede esito non contemplato come vincente	Obbligatorio
12	Scommessa composta	Opzionale
13	Scommesse rimborsabili biglietto semplice	Opzionale
14	Scommesse rimborsabili biglietto sistemistico	Opzionale
15	Maggiorazione vincita biglietto semplice	Opzionale
16	Maggiorazione vincita biglietto sistemistico	Opzionale
17	Storno	Obbligatorio
18	Rettifica	Obbligatorio
19	Cashout totale	Opzionale
20	Cashout parziale	Opzionale
21	Scommesse in attesa di referto	Obbligatorio

22	Rendiconto contabile concessionario	Obbligatorio
23	Informazioni biglietto	Obbligatorio
24	Acquisizione avvenimento	Opzionale
25	Servizio anagrafica e calendario	Obbligatorio
26	Messaggio Keep alive	Obbligatorio
27	Messaggio verifica integrità componenti software	Obbligatorio

4.2 PREDISPOSIZIONE DELL'AMBIENTE DI VERIFICA - PALINSESTO

Il Concessionario deve utilizzare i dati messi a disposizione dal totalizzatore nazionale per mezzo del servizio di informazione anagrafica al fine di utilizzarli nella creazione degli avvenimenti e nella composizione delle scommesse. Nell'ambiente di test è predisposto un calendario di avvenimenti settimanale, in cui per ogni giornata sono presenti:

- avvenimenti semplici di due manifestazioni di calcio
- un avvenimento di mondiali di formula 1
- un avvenimento di manifestazione per la MANIFESTAZIONE 1

così come riportato nella seguente tabella:

	Manifestazione 1	Manifestazione 2	Manifestazione 3
Lun	Calcio – Italia I Divisione	Calcio – Germania I Divisione	Automobilismo – Mondiali Formula 1
MAR	Calcio – Francia I divisione	Calcio – Spagna I divisione	Automobilismo – mondiali formula 1

MER	Calcio – Inghilterra I divisione	Calcio – Danimarca I divisione	Automobilismo – mondiali formula 1
GIO	Calcio – Belgio I divisione	Calcio – Austria I divisione	Automobilismo – mondiali formula 1
VEN	Calcio – Olanda I divisione	Calcio – Svezia I divisione	Automobilismo – mondiali formula 1

Gli avvenimenti presenti nel calendario devono essere utilizzati quando espressamente richiesto nel manuale di verifica, se non specificato si possono utilizzare gli avvenimenti di calendario o avvenimenti a piacere, anche di altre manifestazioni.

La data di svolgimento di tutti gli avvenimenti creati per la verifica deve essere compresa nella settimana di svolgimento della stessa.

4.3 PUNTO 1 - CREAZIONE AVVENIMENTI

Il concessionario deve essere in grado di creare avvenimenti riferiti ad un singolo avvenimento e ad un'intera manifestazione utilizzando obbligatoriamente la modalità al punto 3 e, a scelta, una tra le modalità 1 e 2:

1. creare l'avvenimento indicando l'identificativo fornito dal calendario avvenimenti mediante l'attributo esteso ACC_AVV_CALENDARIO;
2. creare un avvenimento presente in calendario indicando la disciplina, la manifestazione, la data di svolgimento e gli identificativi anagrafici delle squadre;
3. creare l'avvenimento indicando la disciplina, la manifestazione, la data di svolgimento e la descrizione.
4. Richiede le informazioni riguardante almeno uno degli avvenimenti creati

Per le modalità di cui al punto 1 e 2 è necessario utilizzare gli avvenimenti presenti nel calendario fornito dal Totalizzatore Nazionale.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di test:

- *Creazione avvenimenti 7200:1;*
- *Informazione avvenimento 7200:50.*

4.4 PUNTO 2 – VENDITA/PAGAMENTO BIGLIETTI SEMPLICI

Il concessionario deve essere in grado di vendere dei biglietti semplici e procedere al pagamento di quelli vincenti. Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. creare alcuni avvenimenti utilizzando il calendario avvenimenti fornito dall'Agenzia;
2. vendere almeno dieci biglietti semplici, di cui, alcuni con una sola riga di scommessa e alcuni con una multipla di scommesse;
3. procede all'inserimento dei referti in modo che almeno un biglietto con la scommessa singola ed uno con la scommessa multipla risultino vincenti;
4. pagare i biglietti vincenti.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Creazione avvenimenti 7200:1;*
- *Vendita 7900:6;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:16;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale per scommessa con informazione aggiuntiva 7200:17; (se usate)*
- *Pagamento 7900:2.*

4.5 PUNTO 3 – VENDITA/PAGAMENTO BIGLIETTI SISTEMISTICI

Il concessionario deve essere in grado di vendere dei biglietti sistemistici e procedere al pagamento di quelli vincenti. Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. creare alcuni avvenimenti utilizzando il calendario avvenimenti fornito dall'Agenzia;
2. vendere almeno dieci biglietti sistemistici con almeno cinque tipi di sistemi diversi tra loro;
3. procede all'inserimento dei referti in modo che qualche biglietto abbia una o più combinazioni vincenti;
4. pagare i biglietti vincenti.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Creazione avvenimenti 7200:1;*
- *Vendita giocata sistemistica 7900:7;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:16;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale per scommessa con informazione aggiuntiva 7200:17; (se usate)*
- *Pagamento 7900:2*

4.6 PUNTO 4 – INSERIMENTO REFERTI UFFICIALI

Il concessionario deve essere in grado di inserire e modificare i referti ufficiali per le scommesse che prevedono informazione aggiuntiva e per le scommesse che non la prevedono. Deve inoltre essere in grado di eliminare un referto inserito per errore. Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. vendere un biglietto su una scommessa senza informazione aggiuntiva su un avvenimento creato in precedenza o ne crea uno nuovo;
2. inserisce il referto ufficiale per la scommessa;

3. modifica il referto ufficiale per la scommessa;
4. elimina il referto per la scommessa avendo cura di non re-inserirlo successivamente.
5. Richiede le informazioni riguardanti il referto ufficiale inserito

Il concessionario effettua inoltre le seguenti operazioni:

1. vendere un biglietto su una scommessa con informazione aggiuntiva su un avvenimento creato in precedenza o ne crea uno nuovo;
2. inserisce il referto ufficiale per il valore di informazione aggiuntiva venduto;
3. modifica il referto ufficiale per il valore di informazione aggiuntiva venduto;
4. elimina il referto ufficiale per il valore di informazione aggiuntiva venduto avendo cura di non re-inserirlo successivamente.
5. Richiede le informazioni riguardanti il referto ufficiale inserito

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreato)*
- *Vendita 7900:6;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:16;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale per scommessa con informazione aggiuntiva 7200:17;*
- *Aggiornamento stato scommessa con informazione aggiuntiva 7200:8;*
- *Eliminazione referto ufficiale 7200:9;*
- *Eliminazione referto ufficiale per scommesse con informazione aggiuntiva 7200:10;*
- *Informazione referto ufficiale 7200:58;*

- *Informazione referto ufficiale per scommessa con informazione aggiuntiva 7200:59.*

4.7 PUNTO 5 – AGGIORNAMENTO DATA AVVENIMENTO

Il concessionario deve essere in grado aggiornare la data di un avvenimento precedentemente creato.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreato)*
- *Aggiornamento data avvenimento 7200:5.*

4.8 PUNTO 6 – RIMBORSO SCOMMESSA

Il concessionario deve essere in grado di rimborsare una scommessa. Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. vendere un biglietto su una scommessa che non prevede informazione aggiuntiva su un avvenimento creato in precedenza o ne crea uno nuovo;
2. vendere un biglietto su una scommessa che prevede informazione aggiuntiva su un avvenimento creato in precedenza o ne crea uno nuovo;
3. vende cinque biglietti su una scommessa che prevede informazione aggiuntiva diversa da quella al punto 2 con cinque diversi valori di informazione aggiuntiva su un avvenimento creato in precedenza o ne crea uno nuovo;
4. annulla la scommessa al punto 1;
5. annulla la scommessa al punto 2;

6. annulla un valore di informazione aggiuntiva della scommessa al punto 3 e inserisce i referti per i restanti quattro valori di informazione aggiuntiva;
7. rimborsa i tre biglietti che presentano gli annulli.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreati)*
- *Vendita 7900:6;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:16;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale per scommessa con informazione aggiuntiva 7200:17;*
- *Aggiornamento stato scommessa con informazione aggiuntiva 7200:8;*
- *Pagamento 7900:2*

4.9 PUNTO 7 – RIMBORSO ORARIO SCOMMESSA

Il concessionario deve essere in grado di rimborsare un biglietto emesso per errore in un intervallo temporale in cui l'accettazione al gioco sarebbe dovuto essere chiusa. Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. vende due biglietti su due scommesse diverse che non prevedono informazione aggiuntiva, utilizzando gli avvenimenti creati in precedenza o ne crea di nuovi;
2. inserisce un rimborso orario su entrambe le scommesse vendute, con un orario di inizio del rimborso tale che l'orario di vendita dei biglietti di cui al punto sopra ricada nell'intervallo di rimborso;
3. elimina uno dei due rimborsi orari inseriti;
4. Richiede le informazioni riguardanti il rimborso orario inserito.

Il concessionario inoltre effettua le seguenti operazioni:

1. vende due biglietti su una scommessa che prevede informazione aggiuntiva su due diversi valori, utilizzando gli avvenimenti creati in precedenza o ne crea di nuovi;
2. inserisce un rimborso orario sui due valori di informazione aggiuntiva venduti, con un orario di inizio del rimborso tale che l'orario di vendita dei biglietti di cui al punto precedente ricada nell'intervallo di rimborso;
3. elimina il rimborso orario inserito su una delle due informazioni aggiuntive;
4. Richiede le informazioni riguardanti il rimborso orario inserito.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreati)*
- *Vendita 7900:6;*
- *Inserimento/eliminazione rimborso orario 7200:11;*
- *Inserimento/eliminazione rimborso orario per scommessa con informazione aggiuntiva 7200:12;*
- *Informazione rimborso orario 7200:55.*

4.10 PUNTO 8 – GESTIONE DELLA LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO

Il concessionario deve essere in grado di utilizzare scommesse che prevedono la gestione di informazioni aggiuntive di tipo "Concorre alla descrizione della scommessa". Tali scommesse rendono necessario l'utilizzo di una lista anagrafica avvenimento, in modo che ogni elemento della lista possa essere utilizzato per definire il significato della scommessa.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. creare una propria lista anagrafica avvenimento su un avvenimento creato in precedenza o ne crea uno nuovo;
2. vendere un biglietto con una scommessa che prevede il tipo informazione aggiuntiva “Concorre alla descrizione della scommessa” utilizzando la lista di cui al punto precedente;
3. inserisce il referto per la scommessa in modo che il biglietto risulti vincente;
4. pagare il biglietto;
5. Richiede le informazioni riguardanti la lista anagrafiche avvenimento precedentemente creata

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di test:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreato)*
- *Inserimento lista anagrafica avvenimento 7200:2;*
- *Vendita 7900:6;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale per scommessa con informazione aggiuntiva 7200:17;*
- *Aggiornamento stato scommessa con informazione aggiuntiva 7200:8;*
- *Pagamento 7900:2;*
- *Informazione lista anagrafico avvenimento 7200:5.*

4.11 PUNTO 9 – MANCATA PARTECIPAZIONE DELL'ESITO

Il concessionario deve essere in grado di rimborsare il giocatore nel caso di mancata partecipazione alla competizione di uno o più esiti presenti nella lista esiti proposta.

Il concessionario sceglie una scommessa dinamica che non prevede informazione aggiuntiva ed effettua le seguenti operazioni:

1. inserire una lista esiti dinamica sulla scommessa su uno degli avvenimenti creati in precedenza o ne crea uno nuovo;
2. vendere un biglietto sull'esito che verrà dichiarato non partente;
3. aggiornare a non partente l'esito di cui sopra;
4. inserisce un referto per la scommessa;
5. procede al rimborso del biglietto venduto precedentemente;
6. Richiede le informazioni riguardanti la lista esiti dinamica creata.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreato)*
- *Inserimento liste esiti dinamiche 7200:3;*
- *Vendita 7900:6;*
- *Aggiorna stato esito 7200:14;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:16;*
- *Pagamento 7900:2;*
- *Informazione lista esiti dinamica 7200: 56.*

Il concessionario sceglie una scommessa dinamica che prevede tipo informazione aggiuntive con codice lista dinamica ed effettua le seguenti operazioni:

1. inserisce almeno due liste esiti dinamiche sulla scommessa su uno degli avvenimenti creati in precedenza o ne crea uno nuovo;
2. vende un biglietto sull'esito dichiarato successivamente non partente su ogni lista creata al punto 1;
3. aggiorna a non partente gli esiti venduti al punto 2;
4. inserisce il referto per la scommessa;
5. procede al rimborso dei biglietti venduti;

6. Richiede le informazioni riguardanti le liste esiti dinamiche per scommesse con informazione aggiuntiva precedentemente create.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreato)*
- *Inserimento liste esiti dinamiche per scommesse con informazione aggiuntiva 7200:4;*
- *Vendita 7900:6;*
- *Aggiorna stato esito di scommesse con informazione aggiuntiva 7200:15;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale per scommessa con informazione aggiuntiva 7200:17;*
- *Aggiornamento stato scommessa con informazione aggiuntiva 7200:8;*
- *Pagamento 7900:2;*
- *Informazione liste esiti dinamiche per scommesse con informazione aggiuntiva 7200:57.*

4.12 PUNTO 10 – SCOMMESSA MULTI-ESITO VINCENTE

Il concessionario deve essere in grado di gestire una scommessa multi-esito vincente. Tale tipologia di scommessa presenta il campo flag_esiti_vin del messaggio modello scommesse a quota fissa (7100:3) valorizzato a 1.

Il concessionario sceglie una scommessa con tali caratteristiche ed effettua le seguenti operazioni:

1. inserire una lista esiti dinamica sulla scommessa in oggetto su uno degli avvenimenti creati in precedenza o ne crea uno nuovo;
2. vendere un biglietto per ogni esito di tale lista esiti;

3. inserire il referto per la scommessa in oggetto in modo che risultino vincenti almeno due esiti della lista;
4. procedere al pagamento dei biglietti vincenti.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreato)*
- *Inserimento liste esiti dinamiche 7200:3;*
- *Vendita 7900:6;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:16;*
- *Pagamento 7900:2.*

4.13 PUNTO 11 – SCOMMESSA CHE PREVEDE ESITO NON CONTEMPLATO COME VINCENTE

Il concessionario deve essere in grado di gestire il caso in cui il vincitore di una scommessa offerta non sia tra gli esiti proposti al giocatore. Tale tipologia di scommessa presenta il campo "tipologia_sco" del messaggio modello scommesse a quota fissa (7100:3) valorizzato a 2.

Il concessionario sceglie una scommessa dinamica, che preveda una sola lista, ed effettua le seguenti operazioni:

1. inserisce una lista esiti dinamica composta da almeno dieci esiti sulla scommessa in oggetto su uno degli avvenimenti creati in precedenza o ne crea uno nuovo. La lista creata non deve contemplare l'esito di gruppo 'ALTRI';
2. vende un biglietto su tale scommessa;
3. inserisce il referto per tale scommessa in modo che risulti vincente un esito non contemplato nella lista esiti proposta, quindi con tipo vincita 2 (restituzione in vincita);
4. procede alla restituzione in vincita del biglietto.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreato)*
- *Inserimento liste esiti dinamiche 7200:3;*
- *Vendita 7900:6;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:16;*
- *Pagamento 7900:2.*

Il concessionario sceglie una scommessa statica con tipologia di scommessa 2 ed effettua le seguenti operazioni:

1. vende un biglietto su tale scommessa;
2. inserisce il referto per tale scommessa in modo che risulti vincente un esito non contemplato, quindi con tipo vincita 2 (restituzione in vincita);
3. procede alla restituzione in vincita del biglietto.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreato)*
- *Vendita 7900:6;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:16;*
- *Pagamento 7900:2*

4.14 PUNTO 12 – SCOMMESSA COMPOSTA

Il concessionario deve essere in grado di utilizzare scommesse composte, che prevedono il campo “tipologia_sco” del messaggio modello scommesse a quota fissa (7100:3) valorizzato a 3. Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere biglietti su più valori di informazione aggiuntiva su tutti gli esiti della scommessa di cui sopra su un avvenimento creato in precedenza o ne crea uno nuovo;
2. inserire il referto per i valori di informazione aggiuntiva venduti in modo che si inserisca almeno un esito con un tipo vincita 3 (metà vincita e metà restituzione in vincita) e uno con 4 (metà restituzione in vincita);
3. pagare i biglietti vincenti.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreato)*
- *Vendita 7900:6;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale per scommessa con informazione aggiuntiva 7200:17;*
- *Aggiornamento stato scommessa con informazione aggiuntiva 7200:8;*
- *Pagamento 7900:2*

4.15 PUNTO 13 – SCOMMESSE RIMBORSABILI BIGLIETTO SEMPLICE

Il concessionario deve essere in grado di rimborsare un biglietto emesso erroneamente in cui ci sono scommesse tra loro irrealizzabili.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. Vendere un biglietto semplice con una multipla composta da più righe di scommessa a scelta sugli avvenimenti creati in precedenza o ne crea di nuovi;
2. inviare il messaggio scommesse rimborsabili biglietto per due o più scommesse presenti nella multipla del biglietto;
3. procedere al rimborso del biglietto.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreati)*
- *Vendita 7900:6;*
- *Scommesse rimborsabili biglietto 7900:17;*
- *Pagamento 7900:2*

4.16 PUNTO 14 – SCOMMESSE RIMBORSABILI BIGLIETTO SISTEMISTICO

Il concessionario deve essere in grado di rimborsare un biglietto emesso erroneamente in cui ci sono scommesse tra loro irrealizzabili.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. Vende un biglietto sistemistico su scommesse a scelta utilizzando gli avvenimenti creati in precedenza o ne crea di nuovi;
2. invia il messaggio scommesse rimborsabili biglietto per due o più scommesse presenti in una o più delle combinazioni sviluppate dal sistema per il biglietto venduto;
3. procedere all'inserimento dei referti per tutte le scommesse presenti nel biglietto in modo tale che ci sia almeno una combinazione vincente;
4. procede al pagamento del biglietto.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreati)*
- *Vendita giocata sistemistica 7900:7;*
- *Scommesse rimborsabili biglietto 7900:17;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:16;*

- *Pagamento 7900:2*

4.17 PUNTO 15 – MAGGIORAZIONE VINCITA BIGLIETTO SEMPLICE

Il concessionario deve essere in grado di gestire l'offerta di maggiorazioni di vincita allo scommettitore, a tal fine deve effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere un biglietto semplice con una maggiorazione in vincita a scelta tra quelle presenti nel protocollo PSQF su scommesse di avvenimenti creati in precedenza o ne crea di nuovi;
2. inserire i referti per le scommesse presenti nel biglietto in modo che il biglietto risulti vincente e che la maggiorazione in vincita sia applicabile;
3. procedere al pagamento del biglietto.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreati)*
- *Vendita 7900:6;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:16;*
- *Pagamento 7900:2*

4.18 PUNTO 16 – MAGGIORAZIONE VINCITA BIGLIETTO SISTEMISTICO

Il concessionario deve essere in grado di gestire l'offerta di maggiorazioni di vincita allo scommettitore, a tal fine devono effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere un biglietto sistemistico con una maggiorazione in vincita a scelta tra quelle presenti nel protocollo PSQF su scommesse di avvenimenti creati in precedenza o ne crea di nuovi;
2. inserire i referti per le scommesse presenti nel biglietto in modo che ci sia almeno una combinazione vincente nel biglietto e che la maggiorazione in vincita sia applicabile;

3. procedere al pagamento del biglietto.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreati)
- Vendita giocata sistemistica 7900:7;
- Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:16;
- Pagamento 7900:2.

4.19 PUNTO 17 – STORNO

Il concessionario deve essere in grado di stornare un biglietto precedentemente pagato/rimborsato a seguito di un cambio del referto ufficiale. Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere un biglietto su una scommessa a scelta di un avvenimento creato in precedenza o ne crea uno nuovo;
2. inserire il referto per la scommessa presente nel biglietto in modo che il biglietto risulti vincente;
3. pagare il biglietto;
4. aggiorna il referto della scommessa del biglietto in modo da rendere il biglietto perdente;
5. stornare il biglietto precedentemente pagato.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreato)
- Vendita 7900:6;
- Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:16;
- Pagamento 7900:2;

- *Storno biglietto telematico riscosso 7900:12.*

4.20 PUNTO 18 – RETTIFICA

Il concessionario deve essere in grado di rettificare l'importo di un biglietto precedentemente pagato/rimborsato a seguito di un cambio del referto ufficiale.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere un biglietto semplice con una multipla composta da almeno due scommesse;
2. annullare una scommessa che compone il biglietto;
3. inserire il referto ufficiale delle altre scommesse del biglietto in modo che risulti vincente;
4. pagare il biglietto;
5. modificare il referto della scommessa annullata, inserendo come esito vincente l'esito venduto nel biglietto;
6. rettificare l'importo del biglietto precedentemente pagato.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreato)*
- *Vendita 7900:6;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:16;*
- *Pagamento 7900:2;*
- *Rettifica biglietto telematico riscosso 7900:13*

4.21 PUNTO 19 – CASHOUT TOTALE

Il concessionario deve essere in grado di pagare un biglietto ad un importo inferiore a quello pattuito prima che siano disponibili i risultati ufficiali di almeno una delle scommesse che lo compongono.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere un biglietto su una scommessa a scelta su un avvenimento creato in precedenza o ne crea uno nuovo;
2. procedere al pagamento anticipato del biglietto per l'intero prezzo di vendita per mezzo dell'informazione cashout.
3. richiedere il messaggio di informazione cashout.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreato)*
- *Vendita 7900:6;*
- *Cashout totale 7900:18;*
- *Informazione cashout 7900:20.*

4.22 PUNTO 20 – CASHOUT PARZIALE

Il concessionario deve essere in grado di pagare parzialmente un biglietto ad un importo inferiore a quello pattuito prima che siano disponibili i risultati ufficiali di almeno una delle scommesse che lo compongono.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere un biglietto su una scommessa a scelta su un avvenimento creato in precedenza o ne crea uno nuovo;

2. procedere al pagamento anticipato del biglietto per una parte del prezzo di vendita per mezzo del messaggio di cashout parziale (7900:19), contestualmente riceve un nuovo identificativo biglietto;
3. inserire il referto ufficiale per la scommessa in modo che l'identificativo biglietto generato dal messaggio di cashout parziale di cui al punto precedente risulti vincente;
4. pagare il nuovo biglietto generato dal cashout parziale per la parte di prezzo rimanente;
5. richiedere il messaggio di informazione cashout.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Creazione avvenimenti 7200:1; (se ricreato)*
- *Vendita 7900:6;*
- *Cashout parziale 7900:19;*
- *Inserimento/Modifica referto ufficiale 7200:16;*
- *Pagamento 7900:2;*
- *Informazione cashout 7900:20*

4.23 PUNTO 21 – SCOMMESSE IN ATTESA DI REFERTO

Il concessionario deve essere in grado di inviare un messaggio di richiesta che consenta di ricevere informazioni su eventuali scommesse non refertate mediante il messaggio lista scommesse in attesa di referto (7200:18).

4.24 PUNTO 22 – RENDICONTO CONTABILE DEL CONCESSIONARIO

Il concessionario deve essere in grado di inviare un messaggio di richiesta che consenta di ricevere informazioni contabili. A tal fine saranno predisposti, sul totalizzatore nazionale, dei dati “ad hoc” richiedibili con data 01-01-2025.

In particolare, il concessionario deve richiedere le seguenti informazioni:

1. rendiconto giornaliero a quota fissa;
2. elenco biglietti telematici non riscossi 2.
3. totale biglietti giornaliero;
4. rendiconto di cassa.
5. Biglietti telematici in penale
6. Elenco biglietti errore quota
7. Soglia Bonus

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Rendiconto giornaliero quota fissa 8000:1;*
- *Elenco biglietti prescritti quota fissa 8000:2;*
- *Elenco biglietti telematici non riscossi 2 8000:5;*
- *Totale biglietti giornaliero 8000:4;*
- *Rendiconto di cassa 8001:6;*
- *Elenco biglietti telematici in penale 8000:7*
- *Elenco biglietti errore quota 8000:8*
- *Soglia Bonus 8000:9*

4.25 PUNTO 23 – INFORMAZIONI BIGLIETTO

Il concessionario deve essere in grado di richiedere le informazioni dei biglietti venduti.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. Richiede le informazioni sui biglietti venduti;
2. Laddove abbia effettuato vendita sistemistica, richiede le informazioni sui biglietti tramite l'apposito messaggio;

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Informazione biglietto 7900:15;*
- *Informazione biglietto giocata sistemistica 7900:16.*

4.26 PUNTO 24 – ACQUISIZIONE AVVENIMENTO

Il concessionario deve essere in grado di acquisire avvenimenti precedentemente creati.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. Acquisisce un avvenimento creato sulla base delle casistiche elencate nel protocollo.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Acquisizione avvenimento 7200:23.*

4.27 PUNTO 25 – SERVIZIO ANAGRAFICA E CALENDARIO AVVENIMENTI

Il concessionario deve essere in grado di richiedere le informazioni su anagrafica e calendario avvenimento.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. richiesta lista discipline;
2. richiesta lista manifestazioni 2;
3. richiesta modello scommessa a quota fissa;
4. richiesta lista esiti statica;
5. richiesta lista squadre e giocatori;
6. richiesta squadre nelle manifestazioni;
7. richiesta giocatori nella manifestazione;
8. richiesta modelli scommessa a quota fissa autorizzati
9. richiesta calendario avvenimenti;
10. richiesta lista anagrafica avvenimento 2;
11. richiesta stato aggiornamento discipline, la data di aggiornamento della disciplina è la data di inizio della verifica sulle discipline predisposte al punto 3.2;
12. richiesta stato aggiornamento manifestazioni, la data di aggiornamento della manifestazione è la data di inizio della verifica sulle manifestazioni predisposte al punto 3.2;
13. richiesta lista manifestazioni autorizzate;
14. richiesta dettaglio informazioni aggiuntiva modello scommessa.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Discipline 7100:1;*
- *Manifestazioni 2 7100:10;*
- *Modello scommesse a quota fissa 7100:3;*
- *Lista esiti statica 7100:4;*
- *Squadre e giocatori 7100:5;*
- *Squadre nella manifestazione 7100:6;*
- *Giocatori nella manifestazione 7100:7;*
- *Modelli scommessa a quota fissa autorizzati 7100:9;*
- *Calendario avvenimenti 7100:20;*
- *Lista anagrafica avvenimento 2 7100:22;*
- *Stato aggiornamento discipline 7100:50;*
- *Stato aggiornamento manifestazioni 7100:51;*
- *Manifestazioni autorizzate 7100:52;*
- *Dettaglio informazione aggiuntiva modello scommessa 7100:53.*

4.28 PUNTO 26 - MESSAGGIO KEEP ALIVE

Il concessionario deve essere in grado di comunicare al sistema centrale l'operatività del sistema di gioco.

Il concessionario deve:

1. Inviare correttamente il codice concessione del concessionario che sta eseguendo la verifica.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Keep Alive 8004:1*

4.29 PUNTO 27 - MESSAGGIO VERIFICA INTEGRITÀ COMPONENTI SOFTWARE

Il deve comunicare al sistema centrale le informazioni necessarie per la verifica di integrità dei suoi componenti inviando i dati indicati.

L'hash abilitato alla verifica per ogni componente è:

4847e23430b0d3ec121cb33d6170a3687a558e90

Il concessionario deve:

1. Inviare correttamente i componenti del sistema di gioco previsti con l'hash indicato.

Elenco messaggi del protocollo PSQF da utilizzare per il caso di verifica:

- *Verifica integrità componenti software 8004:2*

5. VERIFICA DEL COLLOQUIO CON IL SISTEMA CENTRALE PER LE SCOMMESSE IPPICHE ATTRAVERSO IL PROTOCOLLO PSIP

La verifica è strutturata in due sezioni distinte, la sezione 4.1 afferisce al programma ufficiale delle corse, la sezione 4.2 al programma complementare. Il concessionario che già opera in ambiente reale può sostenere la sola verifica relativa alla sezione del programma complementare. Il concessionario che non opera ancora in ambiente reale deve effettuare prima la verifica del programma ufficiale delle corse. Ciascuna delle due sezioni è costituita da punti tra loro indipendenti, con carattere obbligatorio o opzionale come da tabelle

5.1 VERIFICA DEL PROGRAMMA UFFICIALE DELLE CORSE

5.1.1 PUNTI DI VERIFICA.

Di seguito sono riportati i punti di verifica previsti che il concessionario deve eseguire secondo le modalità descritte nel successivo paragrafo. Alcuni di essi possono essere facoltativi.

Punto di verifica	Descrizione	Carattere
1	Informazioni palinsesto	Obbligatorio
2	Informazione sulle notifiche di variazione palinsesto	Obbligatorio
3	Vendita/Pagamento biglietti con scommesse al totalizzatore	Obbligatorio
4	Vendita/Pagamento biglietti con scommesse a quota fissa	Obbligatorio
5	Storno biglietto telematico riscosso scommesse a quota fissa	Obbligatorio
6	Rettifica biglietto telematico riscosso scommesse a quota fissa	Obbligatorio
7	Vendita/Pagamento biglietti con scommessa multipla a riferimento	Obbligatorio
8	Storno biglietto telematico riscosso scommessa multipla a riferimento	Obbligatorio

9	Rettifica biglietto telematico riscosso scommessa multipla a riferimento	Obbligatorio
10	Informazioni sull'andamento del gioco al totalizzatore	Obbligatorio
11	Informazioni biglietto	Obbligatorio
12	Ritiro dell'esito	Obbligatorio
13	Rimborso orario	Obbligatorio
14	Rendiconto contabile concessionario	Obbligatorio
15	Messaggio Keep alive	Obbligatorio
16	Messaggio verifica integrità componenti software	Obbligatorio

5.1.2 PREDISPOSIZIONE DELL'AMBIENTE DI VERIFICA - PALINSESTO

Il Concessionario deve utilizzare i dati messi a disposizione dal totalizzatore nazionale. A tal fine è predisposta la creazione quotidiana di dieci corse delle riunioni Trieste trotto, Roma galoppo, Milano trotto e Aversa trotto così come indicato nelle seguenti tabelle:

TST-Trieste Trotto				
Orario	Corsa	N. Cavalli	Tipologie scommesse	Ordine di Arrivo
08:45	1	8	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
09:45	2	20	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
10:45	3	13	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
11:45	4	19	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
12:45	5	7	X1, X12, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
13:45	6	7	X1, X12, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
14:45	7	8	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
15:45	8	20	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
16:45	9	13	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
17:45	10	19	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3

RMG-Roma Galoppo				
Orario	Corsa	N. Cavalli	Tipologie scommesse	Ordine di Arrivo
08:30	1	8	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
09:30	2	20	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
10:30	3	13	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
11:30	4	19	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
12:30	5	7	X1, X12, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
13:30	6	7	X1, X12, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
14:30	7	8	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
15:30	8	20	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
16:30	9	13	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
17:30	10	19	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3

MIT-Milano Trotto				
Orario	Corsa	N. Cavalli	Tipologie scommesse	Ordine di Arrivo
08:15	1	8	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
09:15	2	20	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
10:15	3	13	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
11:15	4	19	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
12:15	5	7	X1, X12, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
13:15	6	7	X1, X12, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
14:15	7	8	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
15:15	8	20	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
16:15	9	13	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
17:15	10	19	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3

AVT-Aversa Trotto				
Orario	Corsa	N. Cavalli	Tipologie scommesse	Ordine di Arrivo
08:00	1	8	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
09:00	2	20	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
10:00	3	13	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
11:00	4	19	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
12:00	5	7	X1, X12, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
13:00	6	7	X1, X12, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
14:00	7	8	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
15:00	8	20	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
16:00	9	13	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3
17:00	10	19	X1, X13, DUE, TRO, Vincente, Piazzata	I°:1 – II°: 2 – III°:3

AVT-Aversa Trotto / Modifiche			
Corsa	Rimborso orario	Esito ritirato	Ordine di Arrivo modificato dopo un'ora
1	-	-	ANNULLATA
2	08:30 – 09:00 TIPO 2	7	I°:4 – II°: 5 – III°:6
3	-	-	ANNULLATA
4	09:00 – 10:00 TIPO 1	7	I°:4 – II°: 5 – III°:6
5	-	-	ANNULLATA
6	12:00 – 13:00 TIPO 2	7	I°:4 – II°: 5 – III°:6
7	-	-	ANNULLATA
8	11:00 – 13:00 TIPO 1	7	I°:4 – II°: 5 – III°:6
9	-	-	ANNULLATA
10	16:00 – 17:00 TIPO 2	7	I°:4 – II°: 5 – III°:6

Tabella decodifica tipologie scommesse	
Tipologia scommessa	Descrizione
X1	Vincente al totalizzatore
X12	Piazzato nei primi due al totalizzatore
X13	Piazzato nei primi tre al totalizzatore
DUE	I primi due al totalizzatore
DUO	I primi due nell'esatto ordine al totalizzatore
TRO	I primi tre nell'esatto ordine al totalizzatore
Vincente	Vincente a quota fissa
Piazzata	Piazzata a quota fissa

Tabella decodifica tipologie rimborso orario	
Tipologia rimborso	Descrizione
1	E' un rimborso orario che agisce sulla singola tipologia di scommessa
2	E' un rimborso orario che agisce sull'intero importo di vendita del biglietto, in conseguenza di una mancata chiusura dell'accettazione al gioco entro i termini previsti

Tutte le mattine le corse in tabella sono pubblicate alle ore 07:00. Dette corse saranno refertate con l'ordine di arrivo indicato in base all'orario di svolgimento. Le modifiche del referto delle corse di Aversa trotto sono effettuate un'ora dopo rispetto l'inserimento del primo referto così come riportato in tabella.

5.1.3 PUNTO 1 – INFORMAZIONI PALINSESTI

Il concessionario deve essere in grado di richiedere messaggi informativi relativi al palinsesto, in particolare deve essere in grado di richiedere con esito positivo:

1. Informazioni palinsesto;
2. Informazioni sulle corse di un palinsesto;
3. Informazioni sulle liste esiti di un palinsesto;
4. Informazioni sulle riunioni di un palinsesto;
5. Informazioni sugli ordini di arrivo di un palinsesto;
6. Informazioni sui referti delle tipologie di scommessa a quota fissa di un palinsesto.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Palinsesti 3000:1;*
- *Avvenimenti 3000:2;*
- *Lista esiti 3000:3;*
- *Riunione 3000:4;*
- *Ordine di arrivo 3000:6;*
- *Referto ufficiale QF 3000:7.*

5.1.4 PUNTO 2 – INFORMAZIONI SULLE NOTIFICHE DI VARIAZIONE PALINSESTO

Il concessionario deve essere in grado di richiedere messaggi informativi relativi alle variazioni del palinsesto, in particolare deve essere in grado di richiedere con esito positivo:

1. Richiesta ultima notifica;
2. Richiesta notifica specifica.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Richiesta ultima notifica 3001:10;*
- *Richiesta notifica specifica 3001:11.*

5.1.5 PUNTO 3 – VENDITA/PAGAMENTO BIGLIETTI CON SCOMMESSE AL TOTALIZZATORE

Il concessionario deve essere in grado di vendere dei biglietti con scommesse al totalizzatore e procedere al pagamento di quelli vincenti.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere sulle scommesse al totalizzatore su uno o più corse presenti in tabella almeno dieci biglietti di cui almeno uno vincente in base all'ordine di arrivo fornito;
2. pagare i biglietti vincenti.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Vendita scommesse singole/plurime 3010:1;*
- *Pagamento/Rimborso scommesse singole/plurime 3010:2.*

5.1.6 PUNTO 4 – VENDITA/PAGAMENTO BIGLIETTI CON SCOMMESSE A QUOTA FISSA

Il concessionario deve essere in grado di vendere dei biglietti con scommesse a quota fissa e procedere al pagamento di quelli vincenti.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere biglietti singole e multiple su uno o più corse presenti in tabella di cui almeno uno vincente in base all'ordine di arrivo fornito;
2. pagare i biglietti vincenti.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Vendita scommesse a quota fissa 3011:1;*
- *Pagamento/Rimborso scommesse a quota fissa 3011:2.*

5.1.7 PUNTO 5 – STORNO BIGLIETTO TELEMATICO RISCOSSO SCOMMESSE A QUOTA FISSA

Il concessionario titolare di concessione telematica deve essere in grado di stornare un biglietto precedentemente pagato/rimborsato a seguito di un cambio del referto ufficiale.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere un biglietto con scommessa singola a quota fissa su una delle corse presenti in tabella che prevedono la modifica del referto. Il biglietto deve essere composto in modo tale da risultare vincente considerando il primo referto inserito e perdente con il successivo (vedi tabella);
2. pagare il biglietto vincente con il primo referto come da programmazione in tabella;
3. attendere la modifica del referto della corsa, quindi procede con lo storno del biglietto precedentemente pagato.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Vendita scommesse a quota fissa 3011:1;*
- *Pagamento/Rimborso scommesse a quota fissa 3011:2.*
- *Storno biglietto telematico riscosso scommesse a quota fissa 3011:10.*

5.1.8 PUNTO 6 – RETTIFICA BIGLIETTO TELEMATICO RISCOSSO SCOMMESSE A QUOTA FISSA

Il concessionario titolare di concessione telematica deve essere in grado di rettificare l'importo di un biglietto precedentemente pagato/rimborsato a seguito di un cambio del referto ufficiale.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere un biglietto con scommessa singola a quota fissa su una delle corse presenti in tabella che prevedono la modifica del referto. Il biglietto deve essere composto in modo tale da risultare vincente considerando il primo referto inserito e rimborsabile con il successivo (vedi tabella);
2. pagare il biglietto vincente con il primo referto come da programmazione in tabella;

3. attendere la modifica del referto della corsa, quindi procedere con la rettifica dell'importo precedentemente pagato.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Vendita scommesse a quota fissa 3011:1;*
- *Pagamento/Rimborso scommesse a quota fissa 3011:2.*
- *Rettifica biglietto telematico riscosso scommesse a quota fissa 3011:11.*

5.1.9 PUNTO 7 – VENDITA/PAGAMENTO BIGLIETTI CON SCOMMESSA MULTIPLA A RIFERIMENTO

Il concessionario deve essere in grado di vendere dei biglietti con scommessa multipla a riferimento e procedere al pagamento di quelli vincenti.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere almeno dieci biglietti con scommessa multipla a riferimento sulle corse presenti in tabella, in modo che almeno un biglietto risulti vincente in base agli ordini di arrivo forniti;
2. pagare i biglietti vincenti.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Vendita scommessa multipla a riferimento 3012:1;*
- *Pagamento/Rimborso scommessa multipla a riferimento 3012:2.*

5.1.10 PUNTO 8 – STORNO BIGLIETTO TELEMATICO RISCOSSO SCOMMESSA MULTIPLA A RIFERIMENTO

Il concessionario titolare di concessione telematica deve essere in grado di stornare un biglietto precedentemente pagato/rimborsato a seguito di un cambio del referto ufficiale.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere un biglietto su una scommessa multipla a riferimento su almeno una delle corse presenti in tabella che prevedono la modifica del referto. Il biglietto deve essere composto in modo tale da risultare vincente considerando il primo referto inserito e perdente con il successivo (vedi tabella);

2. pagare il biglietto vincente con il primo referto come da programmazione in tabella;
3. attendere la modifica del referto della corsa, quindi procedere con lo storno del biglietto precedentemente pagato.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Vendita scommessa multipla a riferimento 3012:1;*
- *Pagamento/Rimborso scommessa multipla a riferimento 3012:2*
- *Storno biglietto telematico riscosso scommessa multipla a riferimento 3012:5.*

5.1.11 PUNTO 9 - RETTIFICA BIGLIETTO TELEMATICO RISCOSSO SCOMMESSA MULTIPLA A RIFERIMENTO

Il concessionario titolare di concessione telematica deve essere in grado di rettificare l'importo di un biglietto precedentemente pagato/rimborsato a seguito di un cambio del referto ufficiale.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere un biglietto su una scommessa multipla a riferimento su almeno una delle corse presenti in tabella che prevedono la modifica del referto. Il biglietto deve essere composto in modo tale da risultare vincente considerando il primo referto inserito e rimborsabile con il successivo (vedi tabella);
2. pagare il biglietto vincente con il primo referto come da programmazione in tabella;
3. attende la modifica del referto della corsa, quindi procede con la rettifica dell'importo precedentemente pagato.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Vendita scommessa multipla a riferimento 3012:1;*
- *Pagamento/Rimborso scommessa multipla a riferimento 3012:2*
- *Rettifica biglietto telematico riscosso scommessa multipla a riferimento 3012:6*

5.1.12 PUNTO 10 – INFORMAZIONI SULL'ANDAMENTO DEL GIOCO AL TOTALIZZATORE

Il concessionario deve saper richiedere informazioni sull'andamento del gioco a totalizzatore.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. richiede informazioni relative alle quote di scommesse singole;
2. richiede informazioni relative alle quote di scommesse plurime;
3. richiede informazioni relative alle quote ufficiali di scommesse singole e plurime;
4. richiede informazioni relative ai movimenti di scommesse plurime;
5. richiede informazioni relative alle quote ufficiali vincente e piazzata.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Richiesta quote scommesse singole 3050:10;*
- *Richiesta quote scommesse plurime 3050:11;*
- *Richiesta quote ufficiali scommesse singole e plurime 3050:12;*
- *Richiesta movimenti scommesse plurime 3050:14;*
- *Richiesta quote ufficiali vincente e piazzata 3050:16.*

5.1.13 PUNTO 11 – INFORMAZIONI BIGLIETTO

Il concessionario deve essere in grado di richiedere le informazioni dei biglietti venduti.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. Richiede le informazioni sui biglietti a totalizzatore;
2. Richiede le informazioni sui biglietti a quota fissa;
3. Richiede le informazioni sui biglietti multipla a riferimento.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Informazione biglietto scommesse singole e plurime 3010:4;*
- *Informazione biglietto scommesse a quota fissa 3011:4;*
- *Informazione biglietto scommessa multipla a riferimento 3012:4.*

5.1.14 PUNTO 12 – RITIRO DELL'ESITO

Il concessionario deve essere in grado di gestire il caso di ritiro di uno o più esiti presenti nell'avvenimento.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere un biglietto per ognuno dei seguenti punti:
 - scommessa singola al totalizzatore su un esito che in base ai dati forniti in tabella risulta ritirato;
 - scommessa singola a quota fissa su un esito che in base ai dati forniti in tabella risulta ritirato;
 - scommessa multipla a riferimento con una riga di scommessa su un esito che in base ai dati forniti in tabella risulta ritirato e le rimanenti righe vincenti;
2. procedere al rimborso e al pagamento dei biglietti.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Vendita scommesse singole/plurime 3010:1;*
- *Pagamento/Rimborso scommesse singole/plurime 3010:2;*
- *Vendita scommesse a quota fissa 3011:1;*
- *Pagamento/Rimborso scommesse a quota fissa 3011:2;*
- *Vendita scommessa multipla a riferimento 3012:1;*
- *Pagamento/Rimborso scommessa multipla a riferimento 3012:2.*

5.1.15 PUNTO 13 – RIMBORSO ORARIO

Il concessionario deve essere in grado di gestire il caso di rimborso orario su un avvenimento.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. Scelto un avvenimento che presenta rimborso orario TIPO 2, vendere, in tale intervallo di tempo, un biglietto per ognuno dei seguenti punti:
 - a) scommessa singola al totalizzatore;
 - b) scommessa singola a quota fissa;
 - c) scommessa multipla a quota fissa con una riga di scommessa che contiene il suddetto avvenimento e le rimanenti righe con esiti vincenti;
 - d) scommessa multipla a riferimento con una riga di scommessa che contiene il suddetto avvenimento e le rimanenti righe con esiti vincenti, avendo cura che i termini validi non scendano sotto il minimo previsto dalla normativa;
2. procedere al rimborso dei biglietti ai punti a), b) e c) e al pagamento del biglietto d);
3. Scelto un avvenimento che presenta rimborso orario TIPO 1, vendere, in tale intervallo di tempo, un biglietto per ognuno dei seguenti punti:
 - e) scommessa singola al totalizzatore;
 - f) scommessa singola a quota fissa;
 - g) scommessa multipla a quota fissa con una riga di scommessa che contiene il suddetto avvenimento e le rimanenti righe con esiti vincenti;
 - h) scommessa multipla a riferimento con una riga di scommessa che contiene il suddetto avvenimento e le rimanenti righe con esiti vincenti, avendo cura che i termini validi non scendano sotto il minimo previsto dalla normativa;
4. procede al rimborso dei biglietti ai punti e), f) e al pagamento dei biglietti g) e h).

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Vendita scommesse singole/plurime 3010:1;*

- *Pagamento/Rimborso scommesse singole/plurime 3010:2;*
- *Vendita scommesse a quota fissa 3011:1;*
- *Pagamento/Rimborso scommesse a quota fissa 3011:2;*
- *Vendita scommessa multipla a riferimento 3012:1;*
- *Pagamento/Rimborso scommessa multipla a riferimento 3012:2.*

5.1.16 PUNTO 14 – RENDICONTO CONTABILE DEL CONCESSIONARIO

Il concessionario deve essere in grado di inviare un messaggio di richiesta che consenta di ricevere informazioni contabili. A tal fine saranno predisposti, sul totalizzatore nazionale, dei dati “ad hoc” con data 01-01-2025.

1. Rendiconto giornaliero;
2. Totale biglietti giornaliero;
3. Elenco biglietti da pagare/rimborsare;
4. Elenco biglietti pagati/rimborsati;
5. elenco biglietti telematici non riscossi o elenco biglietti telematici non riscossi 2. È possibile effettuare la verifica utilizzando, a scelta, uno tra i due messaggi indicati

Elenco messaggi del protocollo PSIP 2 da utilizzare per il caso di test:

- *Rendiconto giornaliero 3500:1;*
- *Totale biglietti giornaliero 3500:3;*
- *Elenco biglietti da pagare/rimborsare 3600:2;*
- *Elenco biglietti pagati/rimborsati 3600:3;*
- *Elenco biglietti telematici non riscossi 3600:5;*
- *Elenco biglietti telematici non riscossi 2 3600:6.*

5.1.17 PUNTO 15 - MESSAGGIO KEEP ALIVE

Il concessionario deve essere in grado di comunicare al sistema centrale l'operatività del sistema di gioco.

Il concessionario deve:

1. Inviare correttamente il codice concessione del concessionario che sta eseguendo la verifica.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di verifica

- *Keep Alive 3900:1*

5.1.18 PUNTO 16 - MESSAGGIO VERIFICA INTEGRITÀ COMPONENTI SOFTWARE

Il deve comunicare al sistema centrale le informazioni necessarie per la verifica di integrità dei suoi componenti inviando i dati indicati.

L'hash abilitato alla verifica per ogni componente è:

4847e23430b0d3ec121cb33d6170a3687a558e90

Il concessionario deve:

1. Inviare correttamente i componenti del sistema di gioco previsti con l'hash indicato.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di verifica

- *Verifica integrità componenti software 3900:2*

5.2 VERIFICA DEL PROGRAMMA COMPLEMENTARE

5.2.1 PUNTI DI VERIFICA.

Di seguito sono riportati i punti di verifica previsti che il concessionario deve eseguire secondo le modalità descritte nel successivo paragrafo. Alcuni di essi possono essere facoltativi.

Punto di verifica	Descrizione	Carattere
1	Creazione avvenimenti	Obbligatorio
2	Dichiarazione scommesse dinamiche sugli avvenimenti	Obbligatorio
3	Vendita/Pagamento biglietti semplici	Obbligatorio
4	Vendita/Pagamento biglietti sistemistici	Opzionale
5	Ricalcolo quota biglietto	Obbligatorio
6	Annulla corsa	Obbligatorio
7	Inserimento referti ufficiali	Obbligatorio
8	Aggiornamento data avvenimento	Obbligatorio
9	Rimborso tipologia di scommessa	Obbligatorio
10	Rimborso orario su una tipologia di scommessa	Obbligatorio
11	Gestione della lista anagrafica avvenimento	Obbligatorio
12	Ritiro dell'esito	Obbligatorio
13	Maggiorazione vincita biglietto semplice	Opzionale
14	Maggiorazione vincita biglietto sistemistico	Opzionale
15	Storno biglietto telematico riscosso scommesse a quota fissa	Obbligatori
16	Rettifica biglietto telematico riscosso scommesse a quota fissa	Obbligatorio
17	Informazione biglietto	Obbligatorio
18	Scommesse in attesa di referto	Obbligatorio
19	Richiesta informazioni palinsesto complementare	Obbligatorio

5.2.2 PUNTO 1 – CREAZIONE AVVENIMENTI

Il concessionario deve essere in grado di creare avvenimenti delle seguenti tipologie:

1. Avvenimenti di tipo corsa con minimo otto esiti;
2. Avvenimenti di tipo corsa antepost con minimo otto esiti;
3. Avvenimenti di tipo corsa manifestazione;
4. Avvenimenti di tipo corsa manifestazione antepost (nelle due modalità previste dal protocollo).

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Creazione avvenimento di tipo corsa 3002:8;*
- *Creazione avvenimento di tipo corsa antepost 3002:7;*
- *Creazione avvenimento di tipo corse manifestazione antepost 2 3002:6;*
- *Creazione avvenimento di tipo corse manifestazione antepost 1 3002:5;*
- *Creazione avvenimento di tipo corse manifestazione 3002:4.*

5.2.3 PUNTO 2 – DICHIARAZIONE SCOMMESSE CON LISTA ESITI CORSA

Il concessionario deve essere in grado di comunicare le tipologie di scommesse che intende utilizzare i cui esiti siano quelli della lista cavalli delle corse create.

Il concessionario effettua la seguente operazione:

1. Invia su una corsa le tipologie di scommesse che si riferiscono alla lista dei cavalli della corsa stessa.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Scommesse con lista esiti corsa 3002:9.*

5.2.4 PUNTO 3 – VENDITA/PAGAMENTO BIGLIETTI

Il concessionario deve essere in grado di vendere dei biglietti e procedere al pagamento di quelli vincenti.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere almeno dieci biglietti per ognuno dei seguenti punti:
 - scommessa singola
 - scommessa singola antepost
 - scommessa multipla
 - scommessa multipla antepost

sugli avvenimenti delle varie tipologie creati;

2. procedere all'inserimento dei referti in modo che almeno un biglietto di ciascuna tipologia risulti vincente;
3. pagare i biglietti vincenti.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Vendita scommesse a quota fissa 2 3011:5;*
- *Inserimento/modifica referti ufficiali 3002:17 o/e Inserimento/modifica referti ufficiali per scommessa con informazione aggiuntiva 3002:18;*
- *Pagamento/Rimborso scommesse a quota fissa 2 3011:7.*

5.2.5 PUNTO 4 – VENDITA/PAGAMENTO BIGLIETTI SISTEMISTICI

Il concessionario deve essere in grado di vendere dei biglietti sistemistici e procedere al pagamento di quelli vincenti.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere almeno dieci biglietti sistemistici per ognuno dei seguenti punti:
 - scommessa sistemistica
 - scommessa sistemistica antepost

2. procedere all'inserimento dei referti in modo che almeno un biglietto di ciascuna tipologia abbia una o più combinazioni vincenti;
3. pagare i biglietti vincenti.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Vendita giocata sistemistica 3011:6;*
- *Inserimento/modifica referti ufficiali 3002:17 o/e Inserimento/modifica referti ufficiali per scommessa con informazione aggiuntiva 3002:18;*
- *Pagamento/Rimborso scommesse a quota fissa 2 3011:7.*

5.2.6 PUNTO 5 – RICALCOLO QUOTA BIGLIETTO TRAMITE TABELLA DI CONVERSIONE QUOTE

Il concessionario deve saper ricalcolare le quote dei biglietti vincenti in caso di ritiro o irrealizzabilità degli esiti tramite la tabella di conversione delle quote.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. vendere almeno un biglietto per ognuno dei seguenti punti:
 - scommessa singola
 - scommessa multiplasu avvenimenti di tipo corsa o corsa manifestazione creati in precedenza o ne crea di nuovi;
2. ritirare o rendere irrealizzabile un esito su almeno un avvenimento di ciascuno dei biglietti utilizzati al punto 1. L'esito ritirato dovrà essere diverso da quello venduto;
3. procedere all'inserimento dei referti in modo che almeno un biglietto di ciascuna tipologia risulti vincente;
4. pagare i biglietti vincenti con la quota ricalcolata tramite la tabella di conversione quote.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Vendita scommesse a quota fissa 2 3011:5;*
- *Scommesse con lista esiti corsa 3002:9 o Inserimento lista dinamica 3002:11;*
- *Aggiornamento stato lista esiti corsa 3002:13 o Aggiornamento stato esito dinamico 3002:12;*
- *Inserimento/modifica referti ufficiali 3002:17 o/e Inserimento/modifica referti ufficiali per scommessa con informazione aggiuntiva 3002:18;*
- *Pagamento/Rimborso scommesse a quota fissa 2 3011:7*

5.2.7 PUNTO 6 – ANNULLO CORSA

Il concessionario deve essere in grado di annullare una corsa.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. creare un avvenimento di tipo corsa;
2. vendere alcuni biglietti con scommessa singola;
3. annullare l'avvenimento di tipo corsa creato;
4. rimborsare i biglietti venduti.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Creazione avvenimento di tipo corsa 3002:8;*
- *Vendita scommesse a quota fissa 2 3011:5;*
- *Annulla avvenimento 3002:19;*
- *Pagamento/Rimborso scommesse a quota fissa 2 3011:7.*

5.2.8 PUNTO 7 – INSERIMENTO REFERTI UFFICIALI

Il concessionario deve essere in grado di inserire e modificare i referti ufficiali per le tipologie di scommesse che prevedono informazione aggiuntiva e per le tipologie di scommesse che non la prevedono. Deve inoltre essere in grado di eliminare un referto inserito per errore.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni su uno o più avvenimenti con una o più tipologie di scommessa che non prevedano informazione aggiuntiva:

1. inserire il referto ufficiale;
2. modificare il referto ufficiale su una scommessa diversa rispetto al punto precedente;
3. eliminare il referto ufficiale su una scommessa diversa rispetto ai punti precedenti.

Il concessionario deve effettuare inoltre le seguenti operazioni su uno o più avvenimenti con una o più tipologie di scommesse che prevedano informazione aggiuntiva:

1. inserire il referto ufficiale su almeno un valore di informazione aggiuntiva;
2. modificare il referto ufficiale per un valore di informazione aggiuntiva diverso rispetto al punto precedente;
3. eliminare il referto ufficiale per un valore di informazione aggiuntiva diverso rispetto ai punti precedenti.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Inserimento/modifica referti ufficiali 3002:17;*
- *Inserimento/modifica referti ufficiali per scommessa con informazione aggiuntiva 3002:18;*
- *Eliminazione referto ufficiale 3002:21;*
- *Eliminazione referto ufficiale per scommessa con informazione aggiuntiva 3002:22.*

5.2.9 PUNTO 8 – AGGIORNAMENTO DATA AVVENIMENTO

Il concessionario deve essere in grado aggiornare la data di un avvenimento precedentemente creato.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. aggiornare l'orario di un avvenimento di tipo corsa;
2. aggiornare la data di un avvenimento di tipo corsa antepost;

3. aggiornare la data di un avvenimento di tipo corsa manifestazione antepost.

Elenco messaggi del protocollo PSIP 2 da utilizzare per il caso di test:

- *Aggiornamento data corsa 3002:14;*
- *Aggiornamento data corsa antepost 3002:15;*
- *Aggiornamento data corsa manifestazione antepost 3002:16;*

5.2.10 PUNTO 9 – RIMBORSO TIPOLOGIA DI SCOMMESSA

Il concessionario deve essere in grado di rimborsare una scommessa. Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. vende un biglietto su una scommessa singola su un avvenimento creato in precedenza o ne crea uno nuovo;
2. annulla la tipologia di scommessa presente nel biglietto senza annullare l'avvenimento;
3. rimborsa il biglietto.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Creazione avvenimento di tipo corsa 3002:8;*
- *Vendita scommesse a quota fissa 2 3011:5;*
- *Annulla scommessa 3002:20;*
- *Pagamento/Rimborso scommesse a quota fissa 2 3011:7*

5.2.11 PUNTO 10 – RIMBORSO ORARIO SU UNA TIPOLOGIA DI SCOMMESSA

Il concessionario deve essere in grado di rimborsare un biglietto emesso per errore in un intervallo temporale in cui l'accettazione al gioco sarebbe dovuta essere chiusa.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. Vendere un biglietto con scommessa multipla composta da due tipologie di scommessa che non prevedo informazione aggiuntiva su avvenimenti diversi;
2. inserire un rimborso orario sulla prima tipologia di scommessa, con un orario di inizio del rimborso tale che l'orario di vendita del biglietto ricada nell'intervallo di rimborso;
3. inserire un rimborso orario sulla seconda tipologia di scommessa, con un orario di inizio del rimborso tale che l'orario di vendita dei biglietti ricada nell'intervallo di rimborso;
4. eliminare il rimborso orario inserito al punto 2;
5. inserire i referti per le tipologie di scommesse del biglietto venduto in modo che il referto coincida con l'esito pronosticato;
6. procedere al rimborso del biglietto.

Il concessionario inoltre deve effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere due biglietti con scommesse singole su una tipologia di scommessa che prevede informazione aggiuntiva su due diversi valori, utilizzando gli avvenimenti creati in precedenza o ne crea di nuovi;
2. inserire un rimborso orario sui due valori di informazione aggiuntiva venduti, con un orario di inizio del rimborso tale che l'orario di vendita dei biglietti di cui al punto precedente ricada nell'intervallo di rimborso;
3. eliminare il rimborso orario inserito su una delle due informazioni aggiuntive;
4. inserire i referti per le due informazioni aggiuntive vendute;
5. procedere rispettivamente al rimborso e al pagamento dei biglietti.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Creazione avvenimento di tipo corsa 3002:8;*
- *Vendita scommesse a quota fissa 2 3011:5;*
- *Inserimento/eliminazione rimborso orario 3002:23;*
- *Inserimento/eliminazione rimborso orario per scommessa con informazione aggiuntiva 3002:24;*
- *Inserimento/modifica referti ufficiali 3002:17;*

- *Inserimento/modifica referti ufficiali per scommessa con informazione aggiuntiva 3002:18;*
- *Pagamento/Rimborso scommesse a quota fissa 2 3011:7.*

5.2.12 PUNTO 11 – GESTIONE DELLA LISTA ANAGRAFICA AVVENIMENTO

Il concessionario deve essere in grado di utilizzare tipologie di scommesse che prevedono la gestione del tipo informazione aggiuntiva "Concorre alla descrizione della scommessa". Tali tipologie di scommesse rendono necessario l'utilizzo di una lista anagrafica avvenimento, in modo che ogni elemento della lista possa essere utilizzato per definire il significato della tipologia di scommessa.

Il concessionario deve effettuare la seguente operazione:

1. creare una propria lista anagrafica avvenimento su un avvenimento creato in precedenza o ne crea uno nuovo.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Inserimento lista anagrafica 3002:10.*

5.2.13 PUNTO 12 – RITIRO DELL'ESITO

Il concessionario deve essere in grado di gestire il caso di ritiro di uno o più esiti presenti nell'avvenimento di tipo corsa o corsa manifestazione.

Il concessionario sceglie una tipologia di scommessa che non prevede informazione aggiuntiva ed effettua le seguenti operazioni:

1. vendere un biglietto per ognuno dei seguenti punti:

- scommessa singola
- scommessa multipla

con tipologie di scommessa dinamiche su un avvenimento di tipo corsa nuovo o creato in precedenza;

2. aggiornare a ritirato l'esito venduto nella scommessa singola;
3. aggiornare a ritirato un esito venduto nella scommessa multipla;
4. procedere all'inserimento dei referti di tutte le tipologie di scommesse vendute in modo che il biglietto con scommessa singola risulti rimborsabile e il biglietto con scommessa multipla risulti vincente;
5. procedere al pagamento/rimborso dei biglietti.

Il concessionario sceglie una tipologia di scommessa dinamica con informazione aggiuntiva di tipo 'Codici lista esiti dinamiche' ed effettua le seguenti operazioni:

1. inserire almeno due liste esiti dinamiche sulla tipologia di scommessa su uno degli avvenimenti di tipo corsa o corsa manifestazione creati in precedenza o ne crea uno nuovo;
2. vendere i seguenti biglietti:
 - scommessa singola, su un esito della prima lista;
 - scommessa multipla su più tipologie diverse di scommessa, di cui almeno una pari alla tipologia di scommessa descritta al punto 1. Su tale tipologia di scommessa sceglie un esito della seconda lista;
3. aggiornare a ritirato gli esiti venduti su entrambe le liste;
4. inserire il referto per le tipologie di scommesse vendute;
5. procedere al rimborso/pagamento dei biglietti.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Creazione avvenimento di tipo corsa 3002:8;*
- *Scommesse con lista esiti corsa 3002:9;*
- *Inserimento lista dinamica 3002:11;*
- *Vendita scommesse a quota fissa 2 3011:5;*
- *Aggiornamento stato lista esiti corsa 3002:13;*
- *Aggiornamento stato esito dinamico 3002:12;*
- *Inserimento/modifica referti ufficiali 3002:17;*
- *Inserimento/modifica referti ufficiali per scommessa con informazione aggiuntiva 3002:18;*

- *Pagamento/Rimborso scommesse a quota fissa 2 3011:7.*

5.2.14 PUNTO 13 – MAGGIORAZIONE VINCITA BIGLIETTO

Il concessionario può gestire l'offerta di maggiorazioni di vincita allo scommettitore, a tal fine deve effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere un biglietto con una maggiorazione in vincita a scelta tra quelle presenti nel protocollo PSIP;
2. inserire i referti per le tipologie di scommesse presenti nel biglietto in modo che il biglietto risulti vincente e che la maggiorazione in vincita sia applicabile;
3. procedere al pagamento del biglietto.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Vendita scommesse a quota fissa 2 3011:5;*
- *Inserimento/modifica referti ufficiali 3002:17 o/e Inserimento/modifica referti ufficiali per scommessa con informazione aggiuntiva 3002:18;*
- *Pagamento/Rimborso scommesse a quota fissa 2 3011:7.*

5.2.15 PUNTO 14 – MAGGIORAZIONE VINCITA BIGLIETTO SISTEMISTICO

Il concessionario può gestire l'offerta di maggiorazioni di vincita allo scommettitore, a tal fine deve effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere un biglietto sistemistico con una maggiorazione in vincita a scelta tra quelle presenti nel protocollo PSIP;
2. inserire i referti per le tipologie di scommesse presenti nel biglietto sistemistico in modo che tutte le combinazioni sviluppate risultino vincenti e che la maggiorazione in vincita sia applicabile in almeno un caso;
3. procedere al pagamento del biglietto sistemistico.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Vendita giocata sistemistica 3011:6;*

- *Inserimento/modifica referti ufficiali 3002:17 o/e Inserimento/modifica referti ufficiali per scommessa con informazione aggiuntiva 3002:18;*
- *Pagamento/Rimborso scommesse a quota fissa 2 3011:7.*

5.2.16 PUNTO 15 – STORNO BIGLIETTO TELEMATICO RISCOSSO SCOMMESSE A QUOTA FISSA

Il concessionario titolare di concessione telematica deve essere in grado di stornare un biglietto precedentemente pagato/rimborsato a seguito di un cambio del referto ufficiale. Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere un biglietto su una tipologia di scommessa a scelta di un avvenimento creato in precedenza o ne crea uno nuovo;
2. inserire il referto per la tipologia di scommessa presente nel biglietto in modo che il biglietto risulti vincente;
3. pagare il biglietto;
4. aggiornare il referto della tipologia di scommessa presente nel biglietto in modo da renderlo perdente;
5. stornare il biglietto precedentemente pagato.

Elenco messaggi del protocollo PSIP 2 da utilizzare per il caso di test:

- *Creazione avvenimento di tipo corsa 3002:8;*
- *Vendita scommesse a quota fissa 2 3011:5;*
- *Inserimento/modifica referti ufficiali 3002:17;*
- *Pagamento/Rimborso scommesse a quota fissa 2 3011:7.*
- *Storno biglietto telematico non riscosso a quota fissa 2 3011:12.*

5.2.17 PUNTO 16 – RETTIFICA BIGLIETTO TELEMATICO RISCOSSO SCOMMESSE A QUOTA FISSA

Il concessionario titolare di concessione telematica deve essere in grado di rettificare l'importo di un biglietto precedentemente pagato/rimborsato a seguito di un cambio del referto ufficiale. Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere un biglietto con scommessa multipla;
2. annullare una tipologia di scommessa che compone il biglietto;
3. inserire il referto ufficiale per le altre tipologie di scommesse presenti nel biglietto in modo che risulti vincente;
4. pagare il biglietto;
5. modificare il referto della tipologia di scommessa annullata, inserendo come esito vincente l'esito venduto nel biglietto;
6. rettificare l'importo del biglietto precedentemente pagato.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Vendita scommesse a quota fissa 2 3011:5;*
- *Annulla scommessa 3002:20;*
- *Inserimento/modifica referti ufficiali 3002:17;*
- *Pagamento/Rimborso scommesse a quota fissa 2 3011:7*
- *Rettifica biglietto telematico non riscosso a quota fissa 2 3011:13.*

5.2.18 PUNTO 17 – INFORMAZIONI BIGLIETTO

Il concessionario deve essere in grado di richiedere le informazioni dei biglietti venduti.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. Richiede le informazioni sui biglietti venduti;
2. Laddove abbia effettuato vendita sistemistica, richiede le informazioni sui biglietti tramite l'apposito messaggio.

Elenco messaggi del protocollo PSIP 2 da utilizzare per il caso di test:

- *Informazione biglietto scommesse a quota fissa 2 3011:8;*
- *Informazione biglietto giocata sistemistica 3011:9.*

5.2.19 PUNTO 18 – SCOMMESSE IN ATTESA DI REFERTO

Il concessionario deve essere in grado di inviare un messaggio di richiesta che consenta di ricevere informazioni su eventuali tipologie di scommesse non refertate. Il punto di verifica si considera correttamente eseguito anche se al momento della richiesta non sono presenti dati.

Elenco messaggi del protocollo PSIP 2 da utilizzare per il caso di test:

- *Lista scommesse in attesa di referto 3002:25.*

5.2.20 PUNTO 19 – RICHIESTA INFORMAZIONI PALINSESTO COMPLEMENTARE

Il concessionario deve saper richiedere informazioni sul proprio palinsesto complementare.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. richiede le informazioni riguardanti gli avvenimenti di tipo corsa;
2. richiede le informazioni riguardanti gli avvenimenti di tipo corsa antepost;
3. richiede le informazioni riguardanti gli avvenimenti di tipo corsa manifestazione;
4. richiede le informazioni riguardanti gli avvenimenti di tipo corsa manifestazione antepost;
5. richiede le informazioni riguardanti le tipologie di scommesse con lista esiti corsa;
6. richiede le informazioni riguardanti le liste;
7. richiede le informazioni riguardanti le liste esiti;
8. richiede le informazioni riguardanti i referti;
9. richiede le informazioni riguardanti i referti ufficiali per le tipologie di scommesse con informazione aggiuntiva;
10. richiede le informazioni riguardanti i rimborsi orari;
11. richiede le tipologie di scommessa autorizzate;

12. richiede le liste esiti statiche;

13. richiede la lista degli ippodromi.

Elenco messaggi del protocollo PSIP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Modelli scommesse 3002:37;*
- *Lista esiti statica 3002:2;*
- *Ippodromi 3002:3;*
- *Informazione avvenimento di tipo corse manifestazione 3002:26;*
- *Informazione avvenimento di tipo corse manifestazione antepost 1 3002:27;*
- *Informazione avvenimento di tipo corse manifestazione antepost 2 3002:28;*
- *Informazione avvenimento di tipo corsa antepost 3002:29;*
- *Informazione avvenimento di tipo corsa 3002:30;*
- *Informazione scommesse con lista esiti corsa 3002:31;*
- *Informazione lista anagrafica 3002:32;*
- *Informazione lista esiti dinamica 3002:33;*

6. VERIFICA DEL COLLOQUIO CON IL SISTEMA CENTRALE PER LE SCOMMESSE A INTERAZIONE DIRETTA ATTRAVERSO IL PROTOCOLLO PSID

6.1 PUNTI DI VERIFICA

Di seguito sono riportati i punti di verifica previsti che il concessionario deve eseguire secondo le modalità descritte nel successivo paragrafo. Alcuni di essi possono essere facoltativi.

Punto di verifica	Descrizione	Carattere
1	Gestione mercato	Obbligatorio
2	Gestione storno di liquidazione di un conto	Obbligatorio
3	Rendiconto giornaliero	Obbligatorio
4	Messaggio Keep alive	Obbligatorio
5	Messaggio Verifica integrità componenti software	Obbligatorio

6.2 PREDISPOSIZIONE DELL'AMBIENTE DI VERIFICA - PALINSESTO

Il sistema di gioco delle scommesse a interazione diretta è integrato con il sistema a quota fissa sportivo, nei punti del presente manuale, dove necessario, anche se non indicato, è indispensabile ai fini di un corretto svolgimento della verifica integrare le operazioni richieste con le operazioni proprie del protocollo PSQF (creazione avvenimenti, inserimento referti...).

La data di svolgimento di tutti gli avvenimenti creati per la verifica deve essere compresa nella settimana di svolgimento della stessa.

6.3 PUNTO 1 – GESTIONE MERCATO

Il concessionario deve essere in grado di gestire un mercato con informazione aggiuntiva, quindi effettuare ordini di offerte di scommessa, procedere

all'abbinamento e alla liquidazione. Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni su almeno due mercati con informazione aggiuntiva precedentemente creati:

1. Effettua degli ordini di offerta, tra banchi e puntate;
2. Abbina il maggior numero possibile di offerte;
3. Procede alla liquidazione del mercato.
4. Inviare dettaglio liquidazione conto per tutti i conti abbinati sullo specifico mercato
5. Inviare totali liquidazione mercato
6. Richiesta controllo stato liquidazione del mercato
7. Invio consuntivo contabile per la data competenza del mercato liquidato

Elenco messaggi del protocollo PSID da utilizzare per il caso di verifica:

- *Ordine di offerta di scommessa 2 7700:4;*
- *Abbinamento di offerta di scommessa 2 7700:5;*
- *Inizio liquidazione mercato 2 8700:15;*
- *Dettaglio liquidazione conto 8700:19;*
- *Totale liquidazione del mercato 3 8700:21;*
- *Controllo liquidazione mercati 2 8700:14;*
- *Consuntivo contabile per competenza 8700:3*

6.4 PUNTO 2 – GESTIONE STORNO LIQUIDAZIONE CONTO

Il concessionario deve essere in grado di gestire un mercato per uno specifico conto, quindi effettuare ordini di offerte di scommessa, procedere all'abbinamento, alla liquidazione e a stornare una liquidazione conto. Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni su almeno due mercati precedentemente creati:

1. Effettuare degli ordini di offerta, tra banchi e puntate;
2. Abbinare il maggior numero possibile di offerte;

3. Procedere alla liquidazione del mercato.
4. Inviare dettaglio liquidazione conto
5. Inviare storno liquidazione conto

Elenco messaggi del protocollo PSID da utilizzare per il caso di verifica:

- *Ordine di offerta di scommessa 2 7700:4;*
- *Abbinamento di offerta di scommessa 2 7700:5;*
- *Inizio liquidazione mercato 2 8700:15;*
- *Dettaglio liquidazione conto 8700:19*
- *Storno liquidazione conto 8700:20*

6.5 PUNTO 3 – RENDICONTO GIORNALIERO

Il concessionario deve essere in grado di richiedere il rendiconto giornaliero.

A tal fine saranno predisposti, sul totalizzatore nazionale, dei dati “ad hoc” con data 01-01-2025.

Il messaggio del protocollo PSID da utilizzare per il caso di verifica è:

- *Rendiconto giornaliero 8700:4.*

6.6 PUNTO 4 - MESSAGGIO KEEP ALIVE

Il concessionario deve essere in grado di comunicare al sistema centrale l’operatività del sistema di gioco.

Il concessionario deve:

1. Inviare correttamente il codice concessione del concessionario che sta eseguendo la verifica.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di verifica

- *Keep Alive 8800:1*

6.7 PUNTO 5 - MESSAGGIO VERIFICA INTEGRITÀ COMPONENTI SOFTWARE

Il deve comunicare al sistema centrale le informazioni necessarie per la verifica di integrità dei suoi componenti inviando i dati indicati.

L'hash abilitato alla verifica per ogni componente è:

4847e23430b0d3ec121cb33d6170a3687a558e90

Il concessionario deve:

1. Inviare correttamente i componenti del sistema di gioco previsti con l'hash indicato.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di verifica

- *Verifica integrità componenti software 8800:1*

7. VERIFICA DEL COLLOQUIO CON IL SISTEMA CENTRALE PER LA GESTIONE DELLE SCOMMESSE CONCORSI PRONOSTICI ATTRAVERSO IL PROTOCOLLO PSCP

7.1 PUNTI DI VERIFICA

Di seguito sono riportati i punti di verifica previsti che il concessionario deve eseguire secondo le modalità descritte nel successivo paragrafo. Alcuni di essi possono essere facoltativi

Punto di verifica	Descrizione	Carattere
1	Vendita/Pagamento biglietti	Obbligatorio
2	Vendita/Pagamento biglietti a caratura speciale	Obbligatorio
3	Informazioni sulle notifiche di variazione palinsesto	Obbligatorio
4	Informazioni palinsesto	Obbligatorio
5	Verifica biglietto	Obbligatorio
6	Interrogazione ultimo biglietto	Obbligatorio
7	Informazione biglietto	Obbligatorio
8	Rendiconto contabile del concessionario	Obbligatorio
9	Messaggio Keep alive	Obbligatorio
10	Messaggio verifica integrità componenti software	Obbligatorio

7.2 PREDISPOSIZIONE DELL'AMBIENTE DI VERIFICA - PALINSESTO

Per l'ambiente di test è predisposta la creazione quotidiana di quattro concorsi di Totocalcio, come descritti nelle successive tabelle.

I concorsi sono pubblicati e aperti alle ore 07:00.

I concorsi sono refertati con l'esito indicato in base all'orario di svolgimento.

Concorso ore 13:00		
N. gruppo	Evento	Referto
1	EVENTO 1	1
1	EVENTO 2	X
1	EVENTO 3	2
1	EVENTO 4	X
1	EVENTO 5	2
1	EVENTO 6	2
1	EVENTO 7	2
1	EVENTO 8	1
2	EVENTO 9	2
2	EVENTO 10	1
2	EVENTO 11	1
2	EVENTO 12	X
2	EVENTO 13	2
2	EVENTO 14	2
2	EVENTO 15	1
2	EVENTO 16	X
2	EVENTO 17	2
2	EVENTO 18	X
2	EVENTO 19	1
2	EVENTO 20	2

Concorso ore 13:20 - Formule 11 e 13 annullate		
N. gruppo	Evento	Referto

1	EVENTO 1	1
1	EVENTO 2	X
1	EVENTO 3	2
1	EVENTO 4	X
1	EVENTO 5	2
1	EVENTO 6	ANNULLATA
1	EVENTO 7	ANNULLATA
1	EVENTO 8	1
2	EVENTO 9	2
2	EVENTO 10	2
2	EVENTO 11	1
2	EVENTO 12	X
2	EVENTO 13	2
2	EVENTO 14	1
2	EVENTO 15	1
2	EVENTO 16	X
2	EVENTO 17	2
2	EVENTO 18	X
2	EVENTO 19	1
2	EVENTO 20	2

Concorso ore 18:00		
N. gruppo	Evento	Referto
1	EVENTO 1	1
1	EVENTO 2	X
1	EVENTO 3	2
1	EVENTO 4	X
1	EVENTO 5	2
1	EVENTO 6	2
1	EVENTO 7	2
1	EVENTO 8	1
2	EVENTO 9	2
2	EVENTO 10	1
2	EVENTO 11	1
2	EVENTO 12	X
2	EVENTO 13	2

2	EVENTO 14	2
2	EVENTO 15	1
2	EVENTO 16	X
2	EVENTO 17	2
2	EVENTO 18	X
2	EVENTO 19	1
2	EVENTO 20	2

Concorso ore 18:20 - Formule 11 e 13 annullate		
N. gruppo	Evento	Referto
1	EVENTO 1	1
1	EVENTO 2	X
1	EVENTO 3	2
1	EVENTO 4	X
1	EVENTO 5	2
1	EVENTO 6	ANNULLATA
1	EVENTO 7	ANNULLATA
1	EVENTO 8	1
2	EVENTO 9	2
2	EVENTO 10	2
2	EVENTO 11	1
2	EVENTO 12	X
2	EVENTO 13	2
2	EVENTO 14	1
2	EVENTO 15	1
2	EVENTO 16	X
2	EVENTO 17	2
2	EVENTO 18	X
2	EVENTO 19	1
2	EVENTO 20	2

7.3 PUNTO 1 – VENDITA/PAGAMENTO BIGLIETTI

Il concessionario deve essere in grado di vendere dei biglietti e procedere al pagamento di quelli vincenti.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. Vendere almeno 10 biglietti sui concorsi predisposti, i biglietti devono avere le seguenti caratteristiche:
 - essere distribuiti tra tutte le formule di gioco attive sul concorso;
 - per le formule 'Undici' e 'Il Tredici' ci deve essere almeno un biglietto sistemistico;
 - per ogni formula di gioco ci deve essere un biglietto vincente in base al referto fornito in tabella; inoltre, per le formule 'Undici' e 'Il Tredici' ci deve essere almeno un biglietto rimborsabile.
2. Pagare i biglietti vincenti e rimborsare i biglietti rimborsabili.

Elenco messaggi del protocollo PSCP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Vendita 6101:1;*
- *Pagamento/Rimborso 6101:3.*

7.4 PUNTO 2 – VENDITA/PAGAMENTO BIGLIETTI A CARATURA SPECIALE

Il concessionario deve essere in grado di vendere dei biglietti a caratura speciale e procedere al pagamento delle cedole vincenti.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. vendere almeno venti biglietti a caratura semplice sui concorsi predisposti, i biglietti devono avere le seguenti caratteristiche:
 - essere distribuiti tra la formula 'Undici' e 'Il Tredici';

- i titolari di concessione telematica devono effettuare l'acquisizione di almeno una cedola;
 - ci devono essere almeno un biglietto vincente e uno rimborsabile in base al referto fornito in tabella;
2. pagare almeno due cedole del biglietto vincente e rimborsa almeno due cedole del biglietto rimborsabile. I titolari di concessione telematica devono pagare almeno una cedola acquisita e una tra quelle non acquisite.

Elenco messaggi del protocollo PSCP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Vendita 6101:1;*
- *Acquisizione cedola caratura speciale a distanza 6101:2 (per titolari di concessione telematica);*
- *Pagamento/Rimborso 6101:3.*

7.5 PUNTO 3 – INFORMAZIONI SULLE NOTIFICHE DI VARIAZIONE PALINSESTO

Il concessionario deve essere in grado di richiedere messaggi informativi relativi alle variazioni del palinsesto, in particolare:

1. Richiesta ultima notifica;
2. Richiesta notifica specifica.

Elenco messaggi del protocollo PSCP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Richiesta ultima notifica 6201:2;*
- *Richiesta notifica specifica 6201:3.*

7.6 PUNTO 4 – INFORMAZIONI PALINSESTO

Il concessionario deve essere in grado di richiedere messaggi informativi relativi al concorso Totocalcio, in particolare:

1. Discipline;
2. Manifestazioni;
3. Modelli scommessa;
4. Palinsesti;
5. Concorsi;
6. Eventi;
7. Informazione concorsi;
8. Referto ufficiale concorso;
9. Bollettino ufficiale concorso.

Elenco messaggi del protocollo PSCP da utilizzare per il caso di test:

- *Discipline 6001:1;*
- *Manifestazioni 6001:2;*
- *Modelli scommessa 6001:3;*
- *Palinsesti 6001:4;*
- *Concorsi 6001:5;*
- *Eventi 6001:6;*
- *Informazioni concorso 6001:7;*
- *Referto ufficiale concorso 6001:8;*
- *Bollettino ufficiale concorso 6001:9.*

7.7 PUNTO 5 – VERIFICA BIGLIETTO

Il concessionario deve essere in grado di verificare lo stato e l'importo di pagamento di un biglietto vincente.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. vendere un biglietto su uno dei concorsi predisposti in modo che risulti vincente;
2. pagare il biglietto;
3. verificare lo stato e l'importo di pagamento del biglietto attraverso il massaggio specifico.

Elenco messaggi del protocollo PSCP da utilizzare per il caso di test:

- *Vendita 6101:1;*
- *Pagamento 6101:3;*
- *Verifica biglietto 6101:5.*

7.8 PUNTO 6 – INTERROGAZIONE ULTIMO BIGLIETTO

Il concessionario deve essere in grado di richiedere l'ultimo biglietto venduto:

1. vendere un biglietto su uno dei concorsi predisposti;
2. interrogare l'ultimo biglietto venduto.

Elenco messaggi del protocollo PSCP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Vendita 6101:1;*
- *Interrogazione ultimo biglietto 6101:6.*

7.9 PUNTO 7 – INFORMAZIONE BIGLIETTO

Il concessionario deve essere in grado di richiedere le informazioni relative ai biglietti venduti:

1. vendere un biglietto su un concorso a scelta tra quelli predisposti;
2. richiedere informazioni sul biglietto venduto.

Elenco messaggi del protocollo PSCP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Vendita 6101:1;*
- *Informazioni biglietto 6101:7.*

7.10 PUNTO 8 – RENDICONTO CONTABILE DEL CONCESSIONARIO

Il concessionario deve essere in grado di inviare messaggi che consentano di ricevere informazioni contabili. A tal fine saranno predisposti, sul totalizzatore nazionale, dei dati "ad hoc" con data 01-01-2025 .

1. Rendiconto concorso
2. Rendiconto concorso per formula
3. Complessivo saldo settimanale
4. Complessivo rendiconto cassa giornaliero
5. Dettaglio saldo settimanale
6. Dettaglio rendiconto cassa giornaliero
7. Totale biglietti giornaliero
8. Elenco biglietti

9. Elenco biglietti telematici non riscossi

Elenco messaggi del protocollo PSCP da utilizzare per il caso di verifica:

- *Rendiconto concorso 6500:1;*
- *Rendiconto concorso per formula 6500:2;*
- *Complessivo saldo settimanale 6500:3;*
- *Complessivo rendiconto cassa giornaliero 6500:4;*
- *Dettaglio saldo settimanale 6500:5;*
- *Dettaglio rendiconto cassa giornaliero 6500:6;*
- *Totale biglietti giornaliero 6500:7;*
- *Elenco biglietti 6500:8;*
- *Elenco biglietti telematici non riscossi 6500:9.*

7.11 PUNTO 9 - MESSAGGIO KEEP ALIVE

Il concessionario deve essere in grado di comunicare al sistema centrale l'operatività del sistema di gioco.

Il concessionario deve:

- Inviare correttamente il codice concessione del concessionario che sta eseguendo la verifica.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di verifica

- *Keep Alive 6700:1*

7.12 PUNTO 10 - MESSAGGIO VERIFICA INTEGRITÀ COMPONENTI SOFTWARE

Il deve comunicare al sistema centrale le informazioni necessarie per la verifica di integrità dei suoi componenti inviando i dati indicati.

L'hash abilitato alla verifica per ogni componente è:

4847e23430b0d3ec121cb33d6170a3687a558e90

Il concessionario deve:

- Inviare correttamente i componenti del sistema di gioco previsti con l'hash indicato.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- *Verifica integrità componenti software 6700:2*

8. VERIFICA DEL COLLOQUIO CON IL SISTEMA CENTRALE PER LA GESTIONE DELLE SCOMMESSE IN RICEVITORIA ATTRAVERSO IL PROTOCOLLO PSR

8.1 PUNTI DI VERIFICA

Di seguito sono riportati i punti di verifica previsti che il concessionario deve eseguire secondo le modalità descritte nel successivo paragrafo. Alcuni di essi possono essere facoltativi

Punto di verifica	Descrizione	Carattere
1	Vendita/Pagamento biglietti su concorso Ippica Nazionale	Obbligatorio
2	Informazioni sulle notifiche di variazione palinsesto su concorso Ippica Nazionale	Obbligatorio
3	Informazioni palinsesto su concorso Ippica Nazionale	Obbligatorio
4	Verifica biglietto su concorso Ippica Nazionale	Obbligatorio
5	Interrogazione ultimo biglietto su concorso Ippica Nazionale	Obbligatorio
6	Rendiconto contabile del concessionario	Obbligatorio
7	Messaggio Keep alive	Obbligatorio
8	Messaggio verifica integrità componenti software	Obbligatorio

8.2 PREDISPOSIZIONE DELL'AMBIENTE DI VERIFICA - PALINSESTO

Nell'ambiente di test, è predisposta la creazione quotidiana del seguente palinsesto dell'ippica nazionale.

Tutte le mattine i concorsi in tabella sono pubblicati e aperti alle ore 07:00.

I concorsi saranno refertati con l'esito indicato in base all'orario di svolgimento.

Concorso 1 - IPPICA RICEVITORIA TROTTO ore 13:00					
N.	Esito	Rapporto Scuderia	Driver	Ritiro	Referto
1	CAVALLO 1	A	FANTINO 1		PRIMO
2	CAVALLO 2		FANTINO 2		PRIMO
3	CAVALLO 3		FANTINO 3		-
4	CAVALLO 4		FANTINO 4	12:30	
5	CAVALLO 5		FANTINO 5		QUARTO
6	CAVALLO 6		FANTINO 6		-
7	CAVALLO 7	A	FANTINO 7		QUINTO
8	CAVALLO 8		FANTINO 8		-
9	CAVALLO 9		FANTINO 9		TERZO
10	CAVALLO 10		FANTINO 10		-
11	CAVALLO 11		FANTINO 11		-
12	CAVALLO 12		FANTINO 12		-
13	CAVALLO 13		FANTINO 13		-
14	CAVALLO 14		FANTINO 14		-
15	CAVALLO 15		FANTINO 15	12:30	-
16	CAVALLO 16		FANTINO 16		-
17	CAVALLO 17		FANTINO 17		-
18	CAVALLO 18		FANTINO 18		-
19	CAVALLO 19		FANTINO 19		-
20	CAVALLO 20		FANTINO 20		-
Concorso 2 - IPPICA RICEVITORIA TROTTO ore 18:00					
N.	Esito	Rapport o Scuderia	Driver	Ritiro	Referto
1	CAVALLO 1	A	FANTINO 1		PRIMO
2	CAVALLO 2		FANTINO 2		PRIMO
3	CAVALLO 3		FANTINO 3		-
4	CAVALLO 4		FANTINO 4	17:30	
5	CAVALLO 5		FANTINO 5		QUARTO
6	CAVALLO 6		FANTINO 6		-

7	CAVALLO 7	A	FANTINO 7		QUINTO
8	CAVALLO 8		FANTINO 8		-
9	CAVALLO 9		FANTINO 9		TERZO
10	CAVALLO 10		FANTINO 10		-
11	CAVALLO 11		FANTINO 11		-
12	CAVALLO 12		FANTINO 12		-
13	CAVALLO 13		FANTINO 13		-
14	CAVALLO 14		FANTINO 14		-
15	CAVALLO 15		FANTINO 15	17:30	-
16	CAVALLO 16		FANTINO 16		-
17	CAVALLO 17		FANTINO 17		-
18	CAVALLO 18		FANTINO 18		-
19	CAVALLO 19		FANTINO 19		-
20	CAVALLO 20		FANTINO 20		-

8.3 PUNTO 1 – VENDITA/PAGAMENTO BIGLIETTI SU CONCORSI IPPICA NAZIONALE

Il concessionario deve essere in grado di vendere dei biglietti su un concorso di tipo Ippica Nazionale e procedere al pagamento di quelli vincenti.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere su uno dei concorsi di tipo Ippica Nazionale presenti in tabella almeno dieci biglietti di cui:
 - a. almeno uno vincente in base all'ordine di arrivo fornito;
 - b. almeno uno rimborsabile sulla scommessa Tris Nazionale con una combinazione con due dei cavalli ritirati.

2. Pagare il biglietto vincente al punto a e rimborsa il biglietto al punto b.

Elenco messaggi del protocollo PSR da utilizzare per il caso di test:

- *Vendita 5104:1;*
- *Pagamento/Rimborso 5104:2.*

8.4 PUNTO 2 – INFORMAZIONI SULLE NOTIFICHE DI VARIAZIONE PALINSESTO SU CONCORSO IPPICA NAZIONALE

Il concessionario deve essere in grado di richiedere messaggi informativi relativi alle variazioni del palinsesto del concorso Ippica Nazionale, in particolare:

1. Richiesta ultima notifica;
2. Richiesta notifica specifica.

Elenco messaggi del protocollo PSR da utilizzare per il caso di verifica:

- *Richiesta ultima notifica 5004:52;*
- *Richiesta notifica specifica 5004:53.*

.

8.5 PUNTO 3 – INFORMAZIONI PALINSESTO SU CONCORSO IPPICA NAZIONALE

Il concessionario deve essere in grado di richiedere messaggi informativi relativi al concorso Ippica Nazionale, in particolare:

1. palinsesto;

2. eventi;
3. liste esiti;
4. concorsi;
5. Informazioni aggiuntive sull'evento
6. Informazioni aggiuntive sulla lista esiti
7. referto ufficiale dei concorsi;
8. bollettino ufficiale del concorso.

Elenco messaggi del protocollo PSR da utilizzare per il caso di verifica:

- *Palinsesti 5004:1;*
- *Eventi 5004:2;*
- *Lista esiti 5004:3;*
- *Riunione 5004:4;*
- *Informazioni aggiuntive sull'evento 5004:7;*
- *Informazioni aggiuntive sulla lista esiti 5004:8;*
- *Referto ufficiale concorso: 5004:5;*
- *Bollettino ufficiale concorso Versione 2 5004:9*

8.6 PUNTO 4 – VERIFICA BIGLIETTO SU CONCORSO IPPICA NAZIONALE

Il concessionario deve essere in grado di verificare lo stato e l'importo di pagamento di un biglietto vincente su un concorso Ippica Nazionale.

Il concessionario deve effettuare le seguenti operazioni:

1. vendere un biglietto su un concorso a scelta tra quelli presenti in tabella in modo che risulti vincente;
2. pagare il biglietto;
3. verificare lo stato e l'importo di pagamento del biglietto.

Elenco messaggi del protocollo PSR da utilizzare per il caso di verifica:

- *Vendita 5104:1;*
- *Pagamento 5104:2;*
- *Verifica biglietto 5104:20*

8.7 PUNTO 5 – INTERROGAZIONE ULTIMO BIGLIETTO SU CONCORSO IPPICA NAZIONALE

Il concessionario deve essere in grado di richiedere l'ultimo biglietto venduto su un concorso Ippica Nazionale:

1. vendere un biglietto su un concorso a scelta tra quelli presenti in tabella;
2. interroga l'ultimo biglietto venduto.

Elenco messaggi del protocollo PSR da utilizzare per il caso di verifica:

- *Vendita 5104:1;*
- *Interrogazione ultimo biglietto 5104:21*

8.8 PUNTO 6 – RENDICONTO CONTABILE DEL CONCESSIONARIO

Il concessionario deve essere in grado di inviare un messaggio di richiesta che consenta di ricevere informazioni contabili. A tal fine saranno predisposti, sul totalizzatore nazionale, dei dati “ad hoc” con data 01-01-2025.

1. Elenco biglietti
2. Rendiconto concorso
3. Rendiconto settimanale per scommessa
4. Complessivo saldo settimanale
5. Complessivo rendiconto giornaliero
6. Dettaglio rendiconto giornaliero
7. Dettaglio saldo settimanale (Versione 2)
8. Elenco biglietti telematici non riscossi
9. Totale biglietti giornaliero
10. Elenco biglietti telematici non riscossi 2

Elenco messaggi del protocollo PSR da utilizzare per il caso di verifica:

- *Elenco biglietti 4500:5*
- *Rendiconto concorso 4500:6*
- *Rendiconto settimanale per scommessa 4500:7*
- *Complessivo saldo settimanale 4500:8*
- *Complessivo rendiconto giornaliero 4500:10*
- *Dettaglio rendiconto giornaliero 4500:11*
- *Dettaglio saldo settimanale (Versione 2) 4500:12*
- *Elenco biglietti telematici non riscossi 4500:13*

- *Totale biglietti giornaliero 4500:14*
- *Elenco biglietti telematici non riscossi 2 4500:15*

8.9 PUNTO 7 - MESSAGGIO KEEP ALIVE

Il concessionario deve essere in grado di comunicare al sistema centrale l'operatività del sistema di gioco.

Il concessionario deve:

1. Inviare correttamente il codice concessione del concessionario che sta eseguendo la verifica.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di verifica

- *Keep Alive 6700:1*

8.10 PUNTO 8 - MESSAGGIO VERIFICA INTEGRITÀ COMPONENTI SOFTWARE

Il deve comunicare al sistema centrale le informazioni necessarie per la verifica di integrità dei suoi componenti inviando i dati indicati.

L'hash abilitato alla verifica per ogni componente è:

4847e23430b0d3ec121cb33d6170a3687a558e90

Il concessionario deve:

1. Inviare correttamente i componenti del sistema di gioco previsti con l'hash indicato.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di verifica

- *Verifica integrità componenti software 6700:2*

9. VERIFICA DEL COLLOQUIO CON IL SISTEMA CENTRALE PER LE SCOMMESSE SU EVENTI SIMULATI ATTRAVERSO IL PROTOCOLLO PSV

Lo strumento di supporto permette di verificare la corrispondenza dei dati scambiati tra la piattaforma di gioco virtuale, il sistema di accettazione del gioco e il sistema centrale secondo quanto prescritto dal protocollo di comunicazione PSV.

La verifica viene effettuata dall'ODV e il concessionario in completa autonomia. Per l'avvio della procedura e tutti i dettagli sul suo funzionamento, consultare il capitolo [Flusso della verifica](#).

9.1 PUNTI DI VERIFICA

La verifica è strutturata in punti indipendenti tra loro, con carattere obbligatorio o opzionale come da tabella.

La verifica di alcuni messaggi è opzionale, ovvero è subordinato alla presenza o meno di tali funzionalità nel sistema di gioco sottoposto a certificazione:

- multievento;
- torneo;
- vendita con bonus;
- vendita sistemistica;
- vendita sistemistica con bonus.

Alcuni di essi possono essere facoltativi

Punto di verifica	Descrizione	Carattere
1	Palinsesto	Obbligatorio
2	Apertura evento virtuale	Obbligatorio
3	Apertura multi-evento	Opzionale
4	Apertura torneo	Opzionale
5	Inserimento eventi e scommesse in un torneo	Opzionale
6	Vendita	Obbligatorio
7	Vendita su multi-evento	Opzionale

Punto di verifica	Descrizione	Carattere
8	Vendita su torneo	Opzionale
9	Vendita con maggiorazione della vincita	Opzionale
10	Vendita giocata sistemistica	Opzionale
11	Vendita giocata sistemistica con maggiorazione della vincita	Opzionale
12	Richiesta estrazione	Obbligatorio
13	Annullo evento virtuale	Obbligatorio
14	Risultati ufficiali	Obbligatorio
15	Risultati ufficiali multi-evento	Opzionale
16	Risultati ufficiali torneo	Opzionale
17	Pagamento/rimborso	Obbligatorio
18	Pagamento/rimborso multi-evento	Opzionale
19	Pagamento/rimborso torneo	Opzionale
20	Informazioni biglietto	Obbligatorio
21	Informazioni biglietto giocata sistemistica	Opzionale
22	Rendiconto contabile del concessionario	Obbligatorio
23	Informazioni CFS	Obbligatorio
24	Keep alive	Obbligatorio
25	Verifica integrità componenti software	Obbligatorio

9.2 PREDISPOSIZIONE DELL'AMBIENTE DI VERIFICA

Per la verifica verrà utilizzato lo stesso ambiente di test messo a disposizione del concessionario all'atto della creazione di una istanza di certificazione del sistema del concessionario.

Il concessionario, ai fini della verifica da parte dell'ODV, deve predisporre, presso la propria sede un sistema del concessionario con un sistema di gioco virtuale integrato con il sistema centrale e inoltre, predispone:

- la piattaforma di gioco virtuale completa di apparecchiature hardware e software in grado di visualizzare gli eventi virtuali all'interno del portale di gioco a distanza in maniera conforme a quanto indicato nella specifica tecnico funzionale;

- il sistema di gioco per le somme su eventi simulati integrato con il sistema concessionario;
- un codice concessione abilitato nell'ambiente di test;
- uno o più account utente ovvero delle credenziali di accesso al sistema dei conti di gioco per il personale dell'ODV presente alla verifica. L'account deve permettere di visualizzare ed effettuare del gioco sugli eventi virtuali oggetto di verifica.

9.3 PUNTO 1 - MESSAGGIO PALINSESTO

Il concessionario, durante la verifica, crea e apre un palinsesto di eventi virtuali per ogni disciplina installata.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- Apertura Palinsesto 9000:1

9.4 PUNTO 2 - MESSAGGIO APERTURA EVENTO VIRTUALE

Il concessionario apre almeno un evento virtuale per ogni palinsesto creato al [punto precedente](#), considerando tutte le discipline offerte dalla piattaforma.

Per ogni evento virtuale sono abilitate al gioco tutte le scommesse ammesse per la disciplina di appartenenza come indicato nelle specifiche tecnico funzionali. Il concessionario imposta un valore di RTP valido per le scommesse singole e plurime come richiesto.

L'intervallo di apertura al gioco di un evento virtuale deve essere tale da permettere il completamento del punto riguardante il [Punto 6 - messaggio 6.1 - vendita](#).

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- Apertura evento virtuale 9000:2

9.5 PUNTO 3 - MESSAGGIO APERTURA MULTI-EVENTO

Solo se la funzionalità è prevista nella specifica tecnico funzionale.

Il concessionario apre un multi-evento raggruppando gli eventi virtuali precedentemente aperti in uno dei palinsesti creati al [punto precedente](#). Sul multi-evento sono abilitate al gioco tutte le scommesse ammesse sui risultati aggregati dei relativi eventi virtuali come indicato nelle specifiche tecnico funzionali.

L'intervallo di apertura al gioco degli eventi virtuali che compongono il multi-evento deve essere tale da permettere il completamento del punto riguardante il [messaggio 6.1 - vendita](#).

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- Apertura multi-evento 9000:7

9.6 PUNTO 4 - MESSAGGIO APERTURA TORNEO

Solo se la funzionalità è prevista nella specifica tecnico funzionale.

Il concessionario apre un torneo in uno dei palinsesti creati al [punto precedente](#). Sul torneo sono abilitate al gioco tutte le scommesse ammesse come indicato nelle specifiche tecnico funzionali.

L'intervallo di apertura al gioco di un evento virtuale deve essere tale da permettere il completamento del punto riguardante il [messaggio 6.1 - vendita](#).

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- Apertura torneo 9000:8

9.7 PUNTO 5 - MESSAGGIO INSERIMENTO EVENTI E SCOMMESSE IN UN TORNEO

Solo se la funzionalità è prevista nella specifica tecnico funzionale.

Il concessionario inserisce eventi e scommesse su uno dei tornei già aperti al [punto precedente](#). Sul torneo sono abilitate al gioco tutte le scommesse ammesse come indicato nelle specifiche tecnico funzionali.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- Inserimento eventi e scommesse in un torneo 9000:9

9.8 PUNTO 6 - MESSAGGIO VENDITA

Il concessionario effettua la vendita di un biglietto per ogni tipologia di scommessa offerta dalla piattaforma, ovvero su tutte le scommesse singole e plurime abilitate per uno o più eventi virtuali su ogni palinsesto ovvero ogni disciplina.

Il concessionario effettua la vendita di almeno un biglietto contenente eventi virtuali in multipla su ogni palinsesto ovvero ogni disciplina.

Il concessionario/sistema di gioco deve:

- vendere correttamente tutti i biglietti richiesti;
- vendere almeno un biglietto su un evento che sarà successivamente annullato facendo risultare la giocata rimborsabile;
- vendere almeno un biglietto in multipla su più eventi dei quali uno sarà successivamente annullato facendo risultare la giocata pagabile/rimborsabile;

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- Vendita 9100:1

9.9 PUNTO 7 - MESSAGGIO VENDITA SU MULTI-EVENTO

Il concessionario effettua la vendita di almeno un biglietto per ogni tipologia di scommessa offerta dalla piattaforma su un multi-evento aperto in precedenza.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- Vendita 9100:1

9.10 PUNTO 8 - MESSAGGIO VENDITA SU TORNEO

Il concessionario effettua la vendita di almeno un biglietto per ogni tipologia di scommessa offerta dalla piattaforma su un torneo aperto in precedenza.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- Vendita 9100:1

9.11 PUNTO 9 - MESSAGGIO VENDITA CON MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA

Solo se la funzionalità è prevista nella specifica tecnico funzionale.

Nel caso il concessionario voglia abilitare il sistema di maggiorazione della vincita sui suoi sistemi questo effettua la vendita di almeno un biglietto su una tipologia di maggiorazione della vincita (c.d. bonus) prevista dal protocollo per il messaggio di vendita 9100:1.

- Maggiorazione vincita variabile: MV_PERC_VAR (id. 1112);
- Maggiorazione vincita variabile 2: MV_PERC_VAR_2 (id. 1133);
- Maggiorazione vincita a fasce: MV_FASCE (id.1135).

Il concessionario/sistema di gioco deve:

- vendere correttamente tutti i biglietti richiesti applicando gli attributi estesi relativi alle maggiorazioni delle vincite.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- Vendita 9100:1

9.12 PUNTO 10 - MESSAGGIO VENDITA GIOCATA SISTEMISTICA

Solo se la funzionalità è prevista nella specifica tecnico funzionale.

Nel caso il concessionario voglia abilitare la vendita di giocate sistemistiche sui suoi sistemi questo effettua la vendita di almeno tre biglietti contenenti una giocata sistemistica con i sistemi con codice "1", "2" e "3" tra quelli codificati dal protocollo di comunicazione PSV.

Il concessionario/sistema di gioco deve:

- vendere correttamente tutti i biglietti richiesti;

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- Vendita 9100:5

9.13 PUNTO 11 - MESSAGGIO VENDITA GIOCATA SISTEMISTICA CON MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA

Solo se la funzionalità è prevista nella specifica tecnico funzionale.

Nel caso il concessionario voglia abilitare il sistema di maggiorazione della vincita sulle giocate sistemistiche questo effettua la vendita di almeno un biglietto per una tipologia di bonus prevista dal protocollo per il messaggio di vendita sistemistica 9100:5:

- Maggiorazione della vincita a percentuale variabile per evento in base al sistema giocato: MV_PERC_VAR_SISTEMA (id. 1118);
- Maggiorazione vincita a fasce per le giocate sistemistiche: MV_FASCE_SISTEMA (id. 1136)

Il concessionario/sistema di gioco deve:

- vendere correttamente tutti i biglietti richiesti applicando gli attributi estesi relativi alle maggiorazioni delle vincite.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- Vendita 9100:5

9.14 PUNTO 12 - MESSAGGIO RICHIESTA ESTRAZIONE

Il sistema di gioco virtuale deve chiudere l'accettazione del gioco all'orario dichiarato nel messaggio di apertura evento virtuale. Contestualmente invia un messaggio di richiesta estrazione in risposta al quale il sistema centrale trasmette i numeri random necessari al calcolo dei risultati ufficiali e alla generazione/selezione dell'animazione. Gli eventi virtuali sui quali è stato effettuato del gioco al [punto precedente](#) vengono chiusi all'orario corretto.

Il concessionario/sistema di gioco deve:

- richiedere l'estrazione dei numeri random per gli eventi virtuali aperti che saranno successivamente refertati e pagati;
- chiudere l'accettazione del gioco sugli eventi virtuali per i quali è stata richiesta l'estrazione dei numeri random;
- chiudere, refertare o annullare tutti gli eventi virtuali creati. Entro la fine del collaudo nessun evento dovrà rimanere in stato aperto.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- Richiesta estrazione 9000:3

9.15 PUNTO 13 - MESSAGGIO ANNULO EVENTO VIRTUALE

Il concessionario annulla un evento virtuale in stato “aperto” sul quale era stato fatto precedentemente del gioco.

Il concessionario/sistema di gioco deve:

- gestire correttamente il messaggio di annullo evento virtuale;
- chiudere, refertare o annullare tutti gli eventi virtuali creati. Entro la fine del collaudo nessun evento dovrà rimanere in stato aperto.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- Annullo evento virtuale 9000:5

9.16 PUNTO 14 - MESSAGGIO RISULTATI UFFICIALI

Il sistema di gioco virtuale trasmette i risultati ufficiali per gli eventi virtuali sui quali è stato effettuato del gioco e successivamente portati in stato “chiuso”.

Il concessionario/sistema di gioco deve:

- trasmettere risultati ufficiali conformi a quelli calcolati dal sistema centrale;
- refertare almeno un evento sul quale è stato effettuato gioco;
- refertare o annullare tutti gli eventi creati durante il collaudo sui quali è stato effettuato gioco.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- Risultati ufficiali 9000:4

9.17 PUNTO 15 - MESSAGGIO RISULTATI UFFICIALI MULTIEVENTO

Nel caso il concessionario voglia abilitare la gestione dei multi-evento questo trasmette i risultati ufficiali per i multi-evento virtuali sui quali è stato effettuato del gioco e successivamente sono stati portati in stato “chiuso”.

Il concessionario/sistema di gioco deve:

- trasmettere risultati ufficiali conformi a quelli calcolati dal sistema centrale;
- refertare almeno un multi-evento sul quale è stato effettuato gioco;
- refertare o annullare tutti i multi-evento creati durante il collaudo sui quali è stato effettuato gioco.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- Risultati ufficiali 9000:4

9.18 PUNTO 16 - MESSAGGIO RISULTATI UFFICIALI TORNEO

Solo se la funzionalità è prevista nella specifica tecnico funzionale.

Nel caso il concessionario voglia abilitare la gestione dei tornei questo trasmette i risultati ufficiali per i tornei virtuali sui quali è stato effettuato del gioco e successivamente sono stati portati in stato “chiuso”.

Il concessionario/sistema di gioco deve:

- trasmettere risultati ufficiali conformi a quelli calcolati dal sistema centrale;
- refertare almeno un torneo sul quale è stato effettuato gioco;
- refertare o annullare tutti i tornei creati durante il collaudo sui quali è stato effettuato gioco.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- Risultati ufficiali 9000:4.

9.19 PUNTO 17 - MESSAGGIO PAGAMENTO/RIMBORSO

Il sistema di gioco virtuale alla conferma dei risultati ufficiali da parte del sistema centrale autorizza i pagamenti.

Il concessionario/sistema di gioco deve:

- pagare almeno un biglietto vincente precedentemente giocato;

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- Pagamento/Rimborso biglietto 9100:2

9.20 PUNTO 18 - MESSAGGIO PAGAMENTO/RIMBORSO MULTI-EVENTO

Il sistema di gioco virtuale alla conferma dei risultati ufficiali di tutti gli eventi componenti un multi-evento da parte del sistema centrale autorizza i pagamenti.

Il concessionario/sistema di gioco deve:

- pagare almeno un biglietto vincente precedentemente giocato su un multi-evento;

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- Pagamento/Rimborso biglietto 9100:2

9.21 PUNTO 19 - MESSAGGIO PAGAMENTO/RIMBORSO TORNEO

Il sistema di gioco virtuale alla conferma dei risultati ufficiali di tutti gli eventi componenti un torneo da parte del sistema centrale autorizza i pagamenti.

Il concessionario/sistema di gioco deve:

- pagare almeno un biglietto vincente precedentemente giocato su un torneo;

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- Pagamento/Rimborso biglietto 9100:2

9.22 PUNTO 20 - MESSAGGIO INFORMAZIONI BIGLIETTO

Il sistema di gioco virtuale deve ottenere le informazioni relative ad un biglietto già emesso.

Il concessionario/sistema di gioco virtuale deve:

- acquisire correttamente le informazioni sul biglietto emesso restituite dal sistema centrale.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- Informazione biglietto 9100:3

9.23 PUNTO 21 - MESSAGGIO INFORMAZIONI BIGLIETTO GIOcata SISTEMISTICA

Il sistema di gioco virtuale deve ottenere le informazioni relative ad un biglietto contenente una giocata sistemistica già emesso.

Il concessionario/sistema di gioco virtuale deve:

- acquisire correttamente le informazioni sul biglietto emesso restituite dal sistema centrale.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- Informazione biglietto 9100:6

9.24 PUNTO 22 - RENDICONTO CONTABILE DEL CONCESSIONARIO

Il sistema di gioco virtuale deve essere in grado di inviare un messaggio di richiesta che consenta di ricevere informazioni contabili per una specifica data di competenza.

A tal fine saranno predisposti, sul totalizzatore nazionale, dei dati “ad hoc” con data 01-01-2025.

Il concessionario/sistema di gioco virtuale deve richiedere e acquisire correttamente le informazioni:

- Rendiconto giornaliero;
- Elenco biglietti prescritti;
- Elenco biglietti telematici non riscossi;
- Totale biglietti giornaliero.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test:

- Rendiconto giornaliero 9200:1;
- Elenco biglietti prescritti 9200:2;
- Elenco biglietti telematici non riscossi 2 9200:3;
- Totale biglietti giornaliero 2 9200:5.

9.25 PUNTO 23 - INFORMAZIONI CFS

- Il sistema di gioco virtuale deve richiedere e acquisire correttamente l'elenco degli eventi lasciati aperti o chiusi per un palinsesto aperto il giorno precedente;
- il sistema di gioco virtuale deve richiedere e acquisire correttamente i numeri pseudo casuali già inviati dal sistema centrale per uno degli eventi nello stato chiuso restituiti dal sistema centrale con il messaggio 8.1 – Elenco eventi aperti o chiusi;
- Il sistema di gioco virtuale deve richiedere e acquisire correttamente la lista delle concessioni abilitate.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test:

- Elenco eventi, multi-eventi, Tornei aperti/chiusi 9400:1;
- richiesta numeri pseudo casuali 9400:2;
- elenco concessionari abilitati 9400:3.

9.26 PUNTO 24 - MESSAGGIO KEEP ALIVE

Il sistema di gioco virtuale comunica al sistema centrale l'operatività del sistema di gioco del concessionario che sta eseguendo la verifica.

Il concessionario/sistema di gioco virtuale deve:

- Inviare correttamente il codice concessione del concessionario che sta eseguendo la verifica.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- Elenco concessionari abilitati 8400:1

9.27 PUNTO 25 - MESSAGGIO VERIFICA INTEGRITÀ COMPONENTI SOFTWARE

Il deve comunicare al sistema centrale le informazioni necessarie per la verifica di integrità dei suoi componenti inviando i dati indicati.

L'hash abilitato alla verifica per ogni componente è:

4847e23430b0d3ec121cb33d6170a3687a558e90

Il concessionario deve:

1. Inviare correttamente i componenti del sistema di gioco previsti con l'hash indicato.

Elenco dei messaggi da utilizzare per il caso di test

- Elenco concessionari abilitati 9500:2

10. VERIFICA DEL COLLOQUIO CON IL SISTEMA CENTRALE PER I GIOCHI DI ABILITÀ A DISTANZA E IL BINGO A DISTANZA ATTRAVERSO IL PROTOCOLLO PGDA E PBAD

La verifica del corretto colloquio dei sistemi dei giochi di abilità e del bingo a distanza è svolta secondo quanto previsto dal presente paragrafo e prevede il controllo della corrispondenza dei dati scambiati nel colloquio tra il sistema di accettazione del gioco ed i Sistemi di controllo dei giochi di abilità e del bingo a distanza secondo le specifiche dei protocolli di comunicazione PGDA E PBAD.

La verifica è strutturata in passi raggruppati per tipologia di verifica funzionale, e differenziati per messaggi da inviare per concessionario titolare del sistema e aderente al sistema, come da tabella al paragrafo 8.8.

L'Organismo di verifica, per conto del concessionario, ai fini del superamento della verifica, deve:

- Accedere ad una sezione dell'area riservata del sito internet appositamente predisposta dall'Agenzia per la gestione della verifica del protocollo PGDA e/o PBAD e seguire le istruzioni ivi riportate per dare l'avvio alla procedura di verifica. Tra le informazioni richieste è necessario indicare:
 1. La/le modalità che si intende verificare;
 2. la data di inizio delle operazioni di verifica.
- Eseguire in autonomia la verifica del colloquio con il Sistema Centrale indicata nel presente documento nell'apposita area di test predisposta dall'Agenzia.
- Indicare, nell'apposita sezione dell'area riservata, il completamento dell'attività di verifica. Prima di terminare la verifica è possibile fare un controllo preliminare per accettarsi di aver effettuato tutti i punti dichiarati.
- Verificare, nell'apposita sezione dell'area riservata, l'esito delle attività svolte.

La sessione di verifica deve essere svolta nell'arco massimo di una settimana, intesa da lunedì a venerdì, in tale settimana il concessionario interrompe gli eventuali test di integrazione.

Si specifica che è necessario che tutti i punti che si devono collaudare siano correttamente eseguiti. In caso di esito negativo di uno o più punti, terminata la sessione di collaudo, è necessario che il concessionario richieda una nuova sessione di

verifica e la riesegua per intero, dato che eventuali test precedentemente superati sono considerati nulli.

10.1 VERIFICA FUNZIONALE DELL'INTERFACCIA DI COMUNICAZIONE CON IL PGDA – PBAD

I paragrafi seguenti fanno riferimento ai messaggi del protocollo di comunicazione PGDA versione 3.0 e PBAD versione 2.2.

Il sistema di gioco deve utilizzare, laddove non espressamente specificato, i dati messi a disposizione dal sistema centrale che verranno restituiti come risposta ai relativi messaggi che il concessionario invierà in fase di collaudo come, a titolo esemplificativo, id ticket e id sessione.

10.2 VERIFICA FUNZIONALE DEI GIOCHI DI ABILITÀ A DISTANZA ORGANIZZATI IN FORMA DI TORNEO NON CONDIZIONATO (MODALITÀ DI TRASMISSIONE 1)

10.2.1 PASSO 1 – MESSAGGI DI SERVIZIO

Il concessionario deve essere in grado di inviare una serie di messaggi di servizio.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. inviare un messaggio di "keep alive";
2. SESSIONE 1: Aprire una sessione di gioco di Torneo non condizionato, il campo DTOU_INIZIO_SESSIONE deve avere una data compresa nel periodo di collaudo ed orario fisso 11:11:11, e deve avere l'attributo JK1 (Jackpot) = 0;
3. Rettificare l'attributo JK1 (Jackpot) = 1 per la SESSIONE 1;

4. Richiedere i dati di rendicontazione contabile per la giornata del 01/01/1999 (la risposta del sistema di controllo è valida anche se il codice di ritorno è 2451);
5. Richiedere l'aggiornamento della data di fine sessione per la SESSIONE 1;
6. Comunicare l'hash intero software installato per il tipo componente 1 inviando il seguente hash: 4847e23430b0d3ec121cb33d6170a3687a558e90.

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- *880 Keep alive;*
- *200 inizio sessione di gioco TR;*
- *361 Rettifica attributi sessione;*
- *800 richiesta dati rendicontazione contabile;*
- *810 richiesta aggiornamento data fine sessione;*
- *833 Messaggio di comunicazione hash intero software installato.*

10.2.2 PASSO 2 – APERTURA SESSIONE

Il concessionario deve essere in grado di aprire una sessione di gioco a torneo in modalità non condizionata.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. SESSIONE 2: Aprire una sessione di gioco di Torneo non condizionato, il campo DTOU_INIZIO_SESSIONE deve avere una data compresa nel periodo di collaudo ed orario fisso 12:12:12, ed importo partecipazione 1,00 euro.

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- *200 inizio sessione di gioco TR.*

10.2.3 PASSO 3 – VENDITA

Il concessionario deve essere in grado di effettuare più vendite per la sessione di torneo aperta nel passo 2.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. Vendita di almeno uno o più ticket per la SESSIONE 2 con importo di 1,00 euro, per minimo 2 giocatori.

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- *220 acquisto del diritto di partecipazione TR.*

10.2.4 PASSO 4 – PREMI E VINCITORI

Il concessionario deve essere in grado di inviare il piano dei premi e la lista dei vincitori per sessione di gioco a torneo aperta nel passo 2.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. Comunicare il piano dei premi per la SESSIONE 2;
2. Comunicare la lista dei vincitori per la SESSIONE 2.

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- 240 *piano dei premi TR;*
- 260 *Lista vincitori TR.*

10.2.5 PASSO 5 – ACCREDITI E CHIUSURA SESSIONE

Il concessionario deve essere in grado di comunicare gli accrediti e chiudere la sessione di gioco a torneo aperta nel passo 2.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. Comunicare gli accrediti vincite per la SESSIONE 2;
2. Comunicare la chiusura della SESSIONE 2.

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- 280 *accredito vincita TR;*

- 300 *Fine sessione di gioco TR.*

10.2.6 PASSO 6 – MESSAGGI INFORMATIVI

Il concessionario deve essere in grado di inviare una serie di messaggi informativi.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. Richiedere i dati della SESSIONE 2;
2. Richiedere i dati di uno dei diritti di partecipazione venduto nella SESSIONE 2.

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- 370 *richiesta dati sessione di gioco TR;*
- 375 *richiesta dati diritto di partecipazione TR.*

10.3 VERIFICA FUNZIONALE DEI GIOCHI DI ABILITÀ A DISTANZA ORGANIZZATI IN FORMA DI TORNEO CONDIZIONATO (MODALITÀ DI TRASMISSIONE 2)

10.3.1 PASSO 1 – MESSAGGI DI SERVIZIO

Il concessionario deve essere in grado di inviare una serie di messaggi di servizio.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. inviare un messaggio di "keep alive";
2. SESSIONE 1: Aprire una sessione di gioco di Torneo condizionato, , il campo DTOU_INIZIO_SESSIONE deve avere una data compresa nel periodo di collaudo ed orario fisso 11:11:11, e deve avere l'attributo JK1 (Jackpot) = 0.
3. Rettificare l'attributo JK1 (Jackpot) = 1 per la SESSIONE 1;
4. Richiedere i dati di rendicontazione contabile per la giornata del 01/01/1999 (la risposta del sistema di controllo è valida anche se il codice di ritorno è 2451);
5. Richiedere l'aggiornamento della data di fine sessione per la SESSIONE 2;
6. Comunicare l'hash intero software installato per il tipo componente 1 inviando il seguente hash: 4847e23430b0d3ec121cb33d6170a3687a558e90:

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- 880 *Keep alive;*
- 200 *inizio sessione di gioco TR;*
- 361 *Rettifica attributi sessione;*
- 800 *richiesta dati rendicontazione contabile;*
- 810 *richiesta aggiornamento data fine sessione;*
- 833 *Messaggio di comunicazione hash intero software installato.*

10.3.2 PASSO 2 – APERTURA SESSIONE

Il concessionario deve essere in grado di aprire una sessione di gioco a torneo in modalità condizionata.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. SESSIONE 2: Aprire una sessione di gioco di Torneo condizionato, il campo DTOU_INIZIO_SESSIONE deve avere una data compresa nel periodo di collaudo ed orario fisso 12:12:12, ed importo partecipazione 1,00 euro.

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- *200 inizio sessione di gioco TR.*

10.3.3 PASSO 3 – VENDITA

Il concessionario deve essere in grado di effettuare più vendite per la sessione di torneo aperta nel passo 2.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. Vendita di almeno uno o più ticket per la SESSIONE 2 con importo di 1,00 euro, per minimo 2 giocatori;
2. Annullamento di uno dei ticket precedentemente acquistati.

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- *220 acquisto del diritto di partecipazione TR;*
- *230 richiesta annullamento del diritto di partecipazione TR.*

10.3.4 PASSO 4 – PREMI E VINCITORI

Il concessionario deve essere in grado di inviare il piano dei premi, la convalida della sessione e la lista dei vincitori per sessione di gioco a torneo aperta nel passo 2.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. Comunicare il piano dei premi per la SESSIONE 2;
2. Comunicare la convalida della sessione per la SESSIONE 2;
3. Comunicare la lista dei vincitori per la SESSIONE 2.

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- 240 piano dei premi TR;
- 250 convalida della sessione TR;
- 260 Lista vincitori TR.

10.3.5 PASSO 5 – ACCREDITI E CHIUSURA SESSIONE

Il concessionario deve essere in grado di comunicare gli accrediti e chiudere la sessione di gioco a torneo aperta nel passo 2.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. Comunicare gli accrediti vincite per la SESSIONE 2;
2. Comunicare la chiusura della SESSIONE 2.

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- 280 accredito vincita TR;
- 300 Fine sessione di gioco TR.

10.3.6 PASSO 6 – MESSAGGI INFORMATIVI

Il concessionario deve essere in grado di inviare una serie di messaggi informativi.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

3. Richiedere i dati della SESSIONE 2;
4. Richiedere i dati di uno dei diritti di partecipazione venduto nella SESSIONE 2;

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- 370 richiesta dati sessione di gioco TR;
- 375 richiesta dati diritto di partecipazione TR.

10.4 VERIFICA FUNZIONALE DEI GIOCHI DI SORTE A QUOTA FISSA (MODALITÀ DI TRASMISSIONE 3)

10.4.1 PASSO 1 – MESSAGGI DI SERVIZIO

Il concessionario deve essere in grado di inviare una serie di messaggi di servizio.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. inviare un messaggio di "keep alive";
2. SESSIONE 1: Aprire una sessione di gioco di Sorte a Quota Fissa, il campo DTOU_INIZIO_SESSIONE deve avere una data compresa nel periodo di

collaudo ed orario fisso 11:11:11. Il campo DTOU_FINE_SESSIONE non deve essere superiore a 3 giorni dalla DTOU_INIZIO_SESSIONE;

3. Richiedere i dati di rendicontazione contabile per la giornata del 01/01/1999 (la risposta del sistema di controllo è valida anche se il codice di ritorno è 2451);
4. Richiedere l'aggiornamento della data di fine sessione per la SESSIONE 1;
5. Comunicare l'hash intero software installato per il tipo componente 1 inviando il seguente hash: 4847e23430b0d3ec121cb33d6170a3687a558e90.

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- *880 Keep alive;*
- *400 inizio sessione di gioco QF;*
- *800 richiesta dati rendicontazione contabile;*
- *810 richiesta aggiornamento data fine sessione;*
- *833 Messaggio di comunicazione hash intero software installato.*

10.4.2 PASSO 2 – APERTURA SESSIONE

Il concessionario deve essere in grado di aprire una sessione di gioco di sorte a quota fissa.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. SESSIONE 2: Aprire una sessione di gioco di Sorte a Quota Fissa, il campo DTOU_INIZIO_SESSIONE deve avere una data compresa nel periodo di collaudo ed orario fisso 12:12:12.

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- *400 inizio sessione di gioco QF.*

10.4.3 PASSO 3 – VENDITA E ACCREDITI

Il concessionario deve essere in grado di effettuare una vendita (seduta) per la sessione di giochi di sorte a quota fissa aperta nel passo 2 ed il relativo accredito (alzata).

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. Vendita di un ticket dell'importo di 1€ per la SESSIONE 2;
2. Attività di gioco per il ticket acquistato nella SESSIONE 2;
3. Invio della fine partecipazione e trasferimento posta finale per il ticket precedentemente acquistato nella SESSIONE 2.

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- *420 Acquisto diritto di partecipazione QF;*
- *430 Fine partecipazione e trasferimento posta QF.*

10.4.4 PASSO 4 – CHIUSURA SESSIONE

Il concessionario deve essere in grado di chiudere la sessione di gioco di sorte a quota fissa aperta nel passo 2 (SESSIONE 2).

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. Comunicare la chiusura della SESSIONE 2.

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- *500 Fine sessione di gioco QF.*

10.4.5 PASSO 5 – DETTAGLIO DELLE MANI E QUADRATURA SESSIONE

Il concessionario deve essere in grado di inviare il dettaglio delle mani e la quadratura della sessione gioco di sorte a quota fissa aperta nel passo 2.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. Comunicare il dettaglio delle mani per la SESSIONE 2;
2. Comunicare la quadratura contabile della SESSIONE 2.

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- *580 Comunicazione svolgimento del gioco QF;*
- *590 Comunicazione quadratura sessione di gioco QF.*

10.4.6 PASSO 6 – MESSAGGI INFORMATIVI

Il concessionario deve essere in grado di inviare una serie di messaggi informativi.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. Richiedere i dati della SESSIONE 2;
2. Richiedere i dati del diritto di partecipazione venduto nella SESSIONE 2;

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- *570 richiesta dati sessione di gioco QF;*
- *575 richiesta dati diritto di partecipazione QF.*

10.5 VERIFICA FUNZIONALE DEI GIOCHI DI SORTE A QUOTA FISSA DI TIPO ISTANTANEO (MODALITÀ DI TRASMISSIONE 3)

10.5.1 PASSO 1 – MESSAGGI DI SERVIZIO

Il concessionario deve essere in grado di inviare una serie di messaggi di servizio.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. inviare un messaggio di "keep alive";
2. Richiedere i dati di rendicontazione contabile per la giornata del 01/01/1999 (la risposta del sistema di controllo è valida anche se il codice di ritorno è 2451);
3. Comunicare l'hash intero software installato per il tipo componente 1 inviando il seguente hash: 4847e23430b0d3ec121cb33d6170a3687a558e90.

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- 880 *Keep alive;*
- 800 *richiesta dati rendicontazione contabile;*
- 833 *Messaggio di comunicazione hash intero software installato.*

10.5.2 PASSO 2 – MESSAGGI DI GIOCO ISTANTANEO

Il concessionario deve essere in grado di inviare un messaggio di gioco istantaneo.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. Inviare un messaggio di gioco istantaneo, il campo DATA PARTECIPAZIONE deve avere una data compresa nel periodo di collaudo.

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- *510 Messaggio per lo svolgimento del gioco di tipo 'istantaneo'.*

10.6 VERIFICA FUNZIONALE DEI GIOCHI DI CARTE ORGANIZZATI IN FORMA DIVERSA DAL TORNEO (MODALITÀ DI TRASMISSIONE 4)

10.6.1 PASSO 1 – MESSAGGI DI SERVIZIO

Il concessionario deve essere in grado di inviare una serie di messaggi di servizio.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. inviare un messaggio di "keep alive";
2. SESSIONE 1: Aprire una sessione di gioco di Carte in forma diversa dal torneo, il campo DTOU_INIZIO_SESSIONE deve avere una data compresa nel periodo di collaudo ed orario fisso 11:11:11. Il campo DTOU_FINE_SESSIONE non deve essere superiore a 3 giorni dalla DTOU_INIZIO_SESSIONE;
3. Richiedere i dati di rendicontazione contabile per la giornata del 01/01/1999 (la risposta del sistema di controllo è valida anche se il codice di ritorno è 2451);
4. Richiedere l'aggiornamento della data di fine sessione per la SESSIONE 1;
5. Comunicare l'hash intero software installato per il tipo componente 1 inviando il seguente hash: 4847e23430b0d3ec121cb33d6170a3687a558e90.

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- 880 *Keep alive;*
- 600 *inizio sessione di gioco SH;*
- 800 *richiesta dati rendicontazione contabile;*
- 810 *richiesta aggiornamento data fine sessione;*
- 833 *Messaggio di comunicazione hash intero software installato.*

10.6.2 PASSO 2 – APERTURA SESSIONE

Il concessionario deve essere in grado di aprire una sessione di gioco di Carte in forma diversa dal torneo.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

2. SESSIONE 2: Aprire una sessione di gioco di Carte in forma diversa dal torneo, il campo DTOU_INIZIO_SESSIONE deve avere una data compresa nel periodo di collaudo ed orario fisso 12:12:12.

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- *600 inizio sessione di gioco sh.*

10.6.3 PASSO 3 – VENDITA E ACCREDITI

Il concessionario deve essere in grado di effettuare una vendita (seduta) per la sessione di giochi di Carte in forma diversa dal torneo aperta nel passo 2 ed il relativo accredito (alzata).

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

4. Vendita di due o più ticket per la SESSIONE 2;
5. Attività di gioco per i ticket acquistati nella SESSIONE 2;
6. Invio della fine partecipazione e trasferimento posta finale per i ticket precedentemente acquistati nella SESSIONE 2.

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- *620 Acquisto diritto di partecipazione SH;*
- *630 Fine partecipazione e trasferimento posta SH;*

10.6.4 PASSO 4 – CHIUSURA SESSIONE

Il concessionario deve essere in grado di chiudere la sessione di giochi di Carte in forma diversa dal torneo aperta nel passo 2 (SESSIONE 2).

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. Comunicare la chiusura della SESSIONE 2.

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- 700 Fine sessione di gioco SH.

10.6.5 PASSO 5 – DETTAGLIO DELLE MANI E QUADRATURA SESSIONE

Il concessionario deve essere in grado di inviare il dettaglio delle mani e la quadratura della sessione di giochi di Carte in forma diversa dal torneo aperta nel passo 2.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

3. Comunicare il dettaglio delle mani per la SESSIONE 2;
4. Comunicare la quadratura contabile della SESSIONE 2.

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- 780 Comunicazione svolgimento del gioco SH;
- 790 Comunicazione quadratura sessione di gioco SH.

10.6.6 PASSO 6 – MESSAGGI INFORMATIVI

Il concessionario deve essere in grado di inviare una serie di messaggi informativi.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

3. Richiedere i dati della SESSIONE 2;
4. Richiedere i dati del diritto di partecipazione venduto nella SESSIONE 2;

Elenco messaggi del protocollo PGDA 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- 770 richiesta dati sessione di gioco SH;
- 775 richiesta dati diritto di partecipazione SH.

10.7 VERIFICA FUNZIONALE DEL GIOCO DEL BINGO A DISTANZA (MODALITÀ DI TRASMISSIONE 6)

10.7.1 PASSO 1 – MESSAGGI DI SERVIZIO

Il concessionario deve essere in grado di inviare una serie di messaggi di servizio.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. inviare un messaggio di "keep alive";
2. Creare un anticipo su un fondo;
3. Creare un recupero su un fondo;
4. Richiedere i dati di rendicontazione contabile per la giornata del 01/01/1999 (la risposta del sistema di controllo è valida anche se il codice di ritorno è 2451);
5. Comunicare l'hash intero software installato per il tipo componente 1 inviando il seguente hash: 4847e23430b0d3ec121cb33d6170a3687a558e90;
6. Aprire una nuova sessione/partita Bingo (SESSIONE 1) con i seguenti attributi:
 - ATTRVAL_CAR = -8
 - 1 solo montepremi
7. Vendere 2 cartelle Bingo per la SESSIONE 1 ad un solo giocatore;
8. Annullare la vendita di una delle due cartelle precedenti relative alla SESSIONE 1;
9. Annullare la partita per numero giocatori <3 ed inviare i rimborsi al giocatore per la cartella acquistata in precedenza, relativa alla SESSIONE 1.
10. Chiudere e annullare la SESSIONE 1.

Elenco messaggi del protocollo PBAD 4.0 da utilizzare per il caso di test:

- 880 *Keep alive*;
- 400 *anticipo fondo*;

- *410 recupero fondo;*
- *800 richiesta rendiconto giornaliero;*
- *833 Messaggio di comunicazione hash intero software installato;*
- *200 apertura partita-sessione di gioco;*
- *220 acquisto delle cartelle;*
- *225 annullo acquisto delle cartelle;*
- *280 rimborso partecipazione;*
- *290 fine partita.*

10.7.2 PASSO 2 – APERTURA PARTITA/SESSIONE

Il concessionario deve essere in grado di aprire una sessione di gioco del Bingo a Distanza.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. SESSIONE 2: Aprire una nuova sessione/partita Bingo a Distanza con i seguenti attributi:
 - ATTRVAL_CAR = -9
 - 1 solo montepremi.

Elenco messaggi del protocollo PBAD 4.0 da utilizzare per il caso di test:

- *200 Messaggio di avvio partita/sessione di gioco.*

10.7.3 PASSO 3 – VENDITA

Il concessionario deve essere in grado di effettuare più vendite per la SESSIONE 2 del Bingo a distanza.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. Vendita di una o più cartelle ad almeno 3 giocatori nella SESSIONE 2;

Elenco messaggi del protocollo PBAD 4.0 da utilizzare per il caso di test:

- 220 *Messaggio di acquisto delle cartelle.*

10.7.4 PASSO 4 – MONTEPREMI, ESTRATTI E VINCITE

Il concessionario deve essere in grado di comunicare il montepremi, i numeri estratti e le vincite per la SESSIONE 2.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. Comunicazione del montepremi per la SESSIONE 2;
2. Comunicazione degli estratti per la s SESSIONE 2;
3. Comunicazione delle vincite per la SESSIONE 2.

Elenco messaggi del protocollo PBAD 4.0 da utilizzare per il caso di test:

- 230 *Messaggio di comunicazione dei montepremi;*
- 240 *Messaggio di comunicazione estratti;*
- 250 *Messaggio di comunicazione vincite.*

10.7.5 PASSO 5 – ACCREDITI E CHIUSURA PARTITA/SESSIONE

Il concessionario deve essere in grado di comunicare gli accrediti delle vincite ai giocatori e, successivamente, la chiusura per la SESSIONE 2.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. Comunicazione di accredito delle vincite per la SESSIONE 2;
2. Comunicazione di fine partita per la SESSIONE 2.

Elenco messaggi del protocollo PBAD 4.0 da utilizzare per il caso di test:

- 270 Messaggio di accredito vincita;
- 290 Messaggio di fine partita.

10.7.6 PASSO 6 – MESSAGGI INFORMATIVI

Il concessionario deve essere in grado di comunicare una serie di messaggi informativi.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

1. Richiedere le partite non chiuse;
2. Richiedere informazioni per una partita;
3. Richiedere informazioni per le cartelle vendute;
4. Richiedere informazioni giocatori partecipanti;
5. Richiedere informazioni pseudonimo giocatore;
6. Richiedere informazioni spostamento fondi;
7. Richiedere informazioni anticipo premi fondi speciali;
8. Richiedere informazioni fondi premi speciali.

Elenco messaggi del protocollo PBAD 4.0 da utilizzare per il caso di test:

- 300 Messaggio di richiesta partite non chiuse;
- 310 Messaggio di richiesta informazione partita;
- 320 Messaggio di richiesta informazione cartelle vendute;
- 330 Messaggio di richiesta informazione giocatori partecipanti;
- 340 Messaggio di richiesta informazione pseudonimo giocatore;
- 350 Messaggio di informazione spostamento fondi;
- 360 Messaggio di richiesta informazione anticipo fondi premi speciali;

- 370 *Messaggio di richiesta informazione fondi premi speciali.*

11. VERIFICA DEL COLLOQUIO CON IL SISTEMA CENTRALE PER IL SISTEMA DI ANAGRAFE DEI CONTI DI GIOCO ATTRAVERSO IL PROTOCOLLO PACG

11.1 PUNTI DI VERIFICA

Di seguito sono riportati i punti di verifica (indipendenti tra di loro) previsti, che il concessionario deve eseguire secondo le modalità descritte nel successivo paragrafo.

Punto di verifica	Descrizione	Carattere
1	Apertura conto di gioco	Obbligatorio
2	Subregistrazione	Obbligatorio
3	Movimentazione conto di gioco	Obbligatorio
4	Verifica integrità	Obbligatorio
5	Stato conto di gioco	Obbligatorio
6	Gestione autoesclusione	Obbligatorio
7	Disconnessione	Obbligatorio
8	Aggiorna dati documento titolare conto di gioco	Obbligatorio
9	Aggiorna dati residenza titolare conto di gioco	Obbligatorio
10	Aggiorna autolimitazioni conto di gioco	Obbligatorio
11	Superamento autolimitazioni conto di gioco	Obbligatorio
12	Aggiorna posta elettronica conto di gioco	Obbligatorio
13	Richiesta riepiloghi	Obbligatorio
14	Interrogazioni conti di gioco	Obbligatorio

11.2 ELENCO CONTI DI GIOCO DA UTILIZZARE NELLA VERIFICA

La presente verifica verterà sui tre conti di gioco seguenti:

Conto1: di persona fisica nata in Italia e residente in Italia

Codice conto: pacg01		
Codice fiscale	FRRNTN**E15D960A	
Cognome	FERRIGNO	
Nome	ANTONIO	
Sesso	M	
Dati di nascita	Data	15/05/19**
	Comune	GELA
	Sigla di provincia	CL
Dati di residenza	Indirizzo	Via Roma 1
	Comune	Roma
	Sigla provincia	RM
	Cap	00100
Dati documento	Tipologia	1 - Carta di Identità
	Numero	AR0000001
	Data rilascio	09/10/2019
	Autorità rilascio	Comune
	Località rilascio	Roma
	Data scadenza	15/05/2030
Posta elettronica	pacg01@collaudo.it	
Pseudonimo	pacg01	
Tipo fornitura dati personali	1	
Acquisizione documentazione	1	

Numero autolimitazioni	3	
Autolimitazione 1	Categoria autolimitazione	1
	Tipo valore autolimitazione	2
	Durata autolimitazione	1
	Valore autolimitazione	20000
Autolimitazione 2	Categoria autolimitazione	2
	Tipo valore autolimitazione	2
	Durata autolimitazione	1
	Valore autolimitazione	9000
Autolimitazione 3	Categoria autolimitazione	3
	Tipo valore autolimitazione	1
	Durata autolimitazione	1
	Valore autolimitazione	2

**** deve essere valorizzato con un intero associato al codice concessionario, nel seguente modo: 41 per cod_conc 16001, 42 per cod_conc 16002 etc.**

Conto2: di persona fisica nata all'estero e residente in Italia

Codice conto: pacg02		
Codice fiscale	RSUNIO**D02Z140S	
Cognome	RUSU	
Nome	ION	
Sesso	M	
Dati di nascita	Data	02/04/19**
	Comune	MOLDAVIA

	Sigla di provincia	EE
Dati di residenza	Indirizzo	Via Fiori 80
	Comune	Roma
	Sigla provincia	RM
	Cap	00100
Dati documento	Tipologia	1 – Carta di Identità
	Numero	AR0000002
	Data rilascio	11/08/2020
	Autorità rilascio	Comune
	Località rilascio	Roma
	Data scadenza	02/04/2031
Posta elettronica	pacg02@collaudo.it	
Pseudonimo	pacg02	
Tipo fornitura dati personali	1	
Numero autolimitazioni	3	
Autolimitazione 1	Categoria autolimitazione	1
	Tipo valore autolimitazione	2
	Durata autolimitazione	1
	Valore autolimitazione	9000
Autolimitazione 2	Categoria autolimitazione	2
	Tipo valore autolimitazione	2
	Durata autolimitazione	1
	Valore autolimitazione	8000
Autolimitazione 3	Categoria autolimitazione	3
	Tipo valore autolimitazione	1

	Durata autolimitazione	1
	Valore autolimitazione	3

**** deve essere valorizzato con un intero associato al codice concessionario, nel seguente modo: 41 per cod_conc 16001, 42 per cod_conc 16002 etc.**

Conto3: di persona giuridica residente in Italia,

codice conto: pacg03		
Partita IVA	Partita IVA del Concessionario	
Ragione sociale	Ragione Sociale del Concessionario	
Dati di residenza	Indirizzo	Indirizzo della Sede Legale del Concessionario
	Comune	Comune della Sede Legale del Concessionario
	Sigla provincia	Provincia della Sede Legale del Concessionario
	Cap	CAP della Sede Legale del Concessionario
Tipo conto persona giuridica	2	

Gli identificativi dei conti **pacg01**, **pacg02**, **pacg03** sono nomi logici. Il concessionario potrà utilizzare identificativi dei conti congeniali al proprio metodo di assegnazione.

11.3 PUNTO 1 – APERTURA CONTO DI GIOCO

Il concessionario deve essere in grado di aprire i seguenti conti di gioco:

- conto di gioco di persona fisica **pacg01**;
- conto di gioco di persona fisica **pacg02**;
- conto di gioco di persona giuridica **pacg03**.

Elenco messaggi del protocollo PACG 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- *6.1 V3 Apertura conto di gioco persona fisica;*
- *6.2 V3 Apertura conto di gioco persona giuridica;*

11.4 PUNTO 2 – SUBREGISTRAZIONE

Il concessionario deve essere in grado di effettuare la subregistrazione del conto.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

- invia la V3 subregistrazione del conto **pacg01**.

Elenco messaggi del protocollo PACG 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- *6.12 V3 Subregistrazione*

11.5 PUNTO 3 – MOVIMENTAZIONE CONTO DI GIOCO

Il concessionario deve essere in grado di effettuare le movimentazioni sui conti di gioco.

Il concessionario effettua nell'ordine le seguenti operazioni:

- ricarica 50,00 euro sul conto **pacg01** con mezzo di pagamento 'Carta di Credito', ID PVR 0;
- ricarica 50,00 euro sul conto **pacg01** con mezzo di pagamento 'Carta Prepagata', ID PVR 0;

- storna la ricarica effettuata al punto 2 con mezzo di pagamento 'Carta Prepagata', Tipo Storno 1;
- assegna sul conto **pacg01** un bonus di 30,00 euro applicabile a tutte le famiglie di gioco, Vincita da fun bonus 0;
- assegna sul conto **pacg01** un bonus di 50,00 euro applicabile a tutte le famiglie di gioco, Vincita da fun bonus 0;
- storna integralmente la ricarica bonus effettuata al punto 5 con Tipo Storno Bonus 1;
- accredita 100,00 euro sul conto **pacg01** derivante da un pagamento di una tipologia di gioco a scelta dal concessionario con importo bonus accredito 0, Causale movimento 63;
- storna l'accredito effettuato al punto 7. Causale movimento 64;
- accredita 200,00 euro sul conto **pacg01** derivante da un pagamento di una tipologia di gioco a scelta dal concessionario con importo bonus accredito 0, Causale movimento 63;
- effettua un prelievo di 100,00 euro sul conto **pacg01**, con costi servizi aggiuntivi 0 e mezzo di pagamento 'Carta di Credito';
- invia un pagamento post prelievo relativo al punto 10;
- invia uno storno pagamento post prelievo relativo al punto 11;
- invia lo storno del prelievo relativo al punto 10 e mezzo di pagamento 'Carta di Credito'.

Elenco messaggi del protocollo PACG 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- 6.3 V3 *Movimentazione conto di gioco;*
- 6.4 V3 *Storno movimentazione conto di gioco;*
- 6.5 V3 *Movimentazione bonus conto di gioco;*
- 6.6 V3 *Storno Movimentazione bonus conto di gioco;*
- 6.8 V3 *Accredito conto di gioco;*
- 6.9 V3 *Storno Accredito conto di gioco;*
- 6.34 V3 *Pagamento post prelievo*
- 6.35 V3 *Storno pagamento post prelievo*

11.6 PUNTO 4 – VERIFICA INTEGRITÀ SOFTWARE

Il concessionario deve essere in grado di inviare gli hash dei componenti del sistema del concessionario.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

- Invia la verifica dell'integrità con tipo componente 6 inviando il seguente hash:
4847e23430b0d3ec121cb33d6170a3687a558e90

Elenco messaggi del protocollo PACG 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- *6.7 V3 Verifica integrità software.*

11.7 PUNTO 5 – STATO CONTO DI GIOCO

Il concessionario deve essere in grado di interrogare lo stato di un conto e effettuare un cambio di stato.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

- Interroga lo stato del conto **pacg01**.
- Cambia lo stato del conto di gioco **pacg01** a Sospeso con causale di cambio stato 2.

Elenco messaggi del protocollo PACG 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- *6.10 V3 Cambio stato conto di gioco*
- *6.11 V3 Interrogazione stato conto di gioco*

11.8 PUNTO 6 – GESTIONE AUTOESCLUSIONE

Il concessionario deve essere in grado di comunicare l'autoesclusione al gioco di una persona fisica.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

- Autoesclude per un periodo di trenta giorni e tipo autoesclusione 6 il soggetto con codice fiscale 'FRRNTN**E15D960A'.

**** deve essere valorizzato con un intero associato al codice concessionario, nel seguente modo: 41 per cod_conc 16001, 42 per cod_conc 16002 etc.**

Elenco messaggi del protocollo PACG 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- 6.16 V3 Gestione autoesclusione.

11.9 PUNTO 7 – DISCONNESSIONE

Il concessionario deve essere in grado di effettuare la disconnessione del conto.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

- Invia la V3 Disconnessione del conto **pacg01**

Elenco messaggi del protocollo PACG 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- 6.33 V3 Disconnessione

11.10 PUNTO 8 – AGGIORNA DATI DOCUMENTO TITOLARE CONTO DI GIOCO

Il concessionario deve essere in grado di aggiornare i dati relativi agli estremi del documento del titolare del conto di gioco.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

- Modifica gli estremi del documento del titolare del conto di gioco pacg02 con i seguenti dati:

Dati documento	Tipologia	2 – Patente
	Numero	U1E123456B
	Data rilascio	15/06/2015
	Autorità rilascio	Prefettura
	Località rilascio	Torino
	Data scadenza	15/05/2029
Tipo fornitura dati personali	1	

Elenco messaggi del protocollo PACG 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- 6.19 V3 *Aggiorna dati documento titolare conto di gioco.*

11.11 PUNTO 9 – AGGIORNA DATI RESIDENZA TITOLARE CONTO DI GIOCO

Il concessionario deve essere in grado di modificare i dati di residenza del titolare del conto di gioco.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

- Modifica i dati della provincia di residenza del titolare del conto di gioco **pacg02** con i seguenti dati:

Residenza	Indirizzo di residenza	Via Milano 1
	Comune di residenza	Milano
	Sigla provincia di residenza	MI
	Cap di residenza	20100

Elenco messaggi del protocollo PACG 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- 6.21 V3 *Aggiorna dati residenza conto di gioco.*

11.12 PUNTO 10 – AGGIORNA AUTOLIMITAZIONI CONTO DI GIOCO

Il concessionario deve essere in grado di aggiornare il limite di ricarica di un conto di gioco.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

- modifica le autolimitazioni per il conto di gioco **pacg02** con i seguenti dati:

Autolimitazione 1	Categoria autolimitazione	1
-------------------	---------------------------	---

	Tipo valore autolimitazione	2
	Durata autolimitazione	1
	Valore autolimitazione	3000

Elenco messaggi del protocollo PACG 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- 6.23 V3 *Aggiorna autolimitazione conto di gioco*

11.13 PUNTO 11 – SUPERAMENTO AUTOLIMITAZIONI CONTO DI GIOCO

Il concessionario deve essere in grado di avisare il PACG del superamento di un'autolimitazione relativamente ad un conto di gioco.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

- invia il messaggio di superamento di autolimitazione di spesa del conto di gioco **pacg02** con "Tipo Categoria Autolimitazione" a valore 2.

Elenco messaggi del protocollo PACG 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- 6.25 V3 *Superamento autolimitazione conto di gioco*

11.14 PUNTO 12 – AGGIORNA POSTA ELETTRONICA CONTO DI GIOCO

Il concessionario deve essere in grado di aggiornare l'indirizzo di posta elettronica associata al conto di gioco.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

- modifica l'indirizzo di posta elettronica del titolare del conto di gioco **pacg02** in 'nuovaposta@collaudo.it'.

Elenco messaggi del protocollo PACG 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- 6.28 V3 *Aggiorna posta elettronica conto di gioco.*

11.15 PUNTO 13 – RICHIESTA RIEPILOGHI

Il concessionario deve essere in grado di richiedere informazioni sui conti di gioco.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

- richiede il riepilogo delle operazioni di movimentazione utilizzando la data del 07/07/2022;
- richiede il riepilogo delle operazioni di servizio utilizzando la data del 07/07/2022;
- richiede l'elenco dei primi cento conti aperti senza subregistrazione utilizzando nel campo data richiesta il 07/07/2022 e richiedendo i conti in stato aperto;
- richiede l'elenco dei primi cento conti dormienti utilizzando nel campo data richiesta il 07/07/2022;
- richiede l'elenco dei primi cento conti appartenenti a soggetti autoesclusi

Elenco messaggi del protocollo PACG 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- 6.31 V3 Riepilogo operazioni movimentazione;
- 6.32 V3 Riepilogo operazioni servizio;
- 6.13 V3 Elenco conti di gioco senza subregistrazione;
- 6.15 V3 Elenco conti di gioco dormienti;
- 6.18 V3 Elenco conti di gioco autoesclusi

11.16 PUNTO 14 – INTERROGAZIONI CONTI DI GIOCO

Il concessionario deve essere in grado di interrogare i conti di gioco.

Il concessionario effettua le seguenti operazioni:

- Interroga gli estremi del documento del titolare del conto di gioco **pacg02**;
- Interroga le autolimitazioni del conto di gioco **pacg02**;
- Interroga il soggetto autoescluso con codice fiscale 'AAABBB75L17H501Q';
- Interroga i dati di residenza del titolare del conto **pacg02**;
- Interroga lo pseudonimo del conto **pacg02**;
- Interroga la posta elettronica del conto **pacg02**.

Elenco messaggi del protocollo PACG 3.0 da utilizzare per il caso di test:

- 6.20 V3 Interrogazione estremi documento titolare conto di gioco;
- 6.24 V3 Interrogazione autolimitazione conto di gioco;
- 6.17 V3 Interrogazione soggetto autoescluso
- 6.22 V3 Interrogazione dati residenza conto di gioco;
- 6.27 V3 Interrogazione pseudonimo conto di gioco;
- 6.29 V3 Interrogazione posta elettronica conto di gioco.